

VELIKA NAGRADNA IGRA: Osvoji više od 100 vrijednih nagrada

# HACKER



www.hacker.hr

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 36 • TRAVANJ 1998. • CIJENA 32 Kn

## SPECIAL REPORT

- DUNGEONCRAFT
- DIABLO 2
- AMIGA

## PREPORUKE MJESECA

- F-15
- STARCRAFT
- BATTLE ZONE
- NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

## NAJAVA MJESECA

- DESCENT: FREESPACE

TEMA BROJA

# Warhammer: DARK OMEN

## EXCLUSIVE

World Cup 98  
Tiberian Sun  
Heavy Gear 2



Heretic 2  
Quake 3  
HINLA



Creative 3D Blaster Voodoo 2

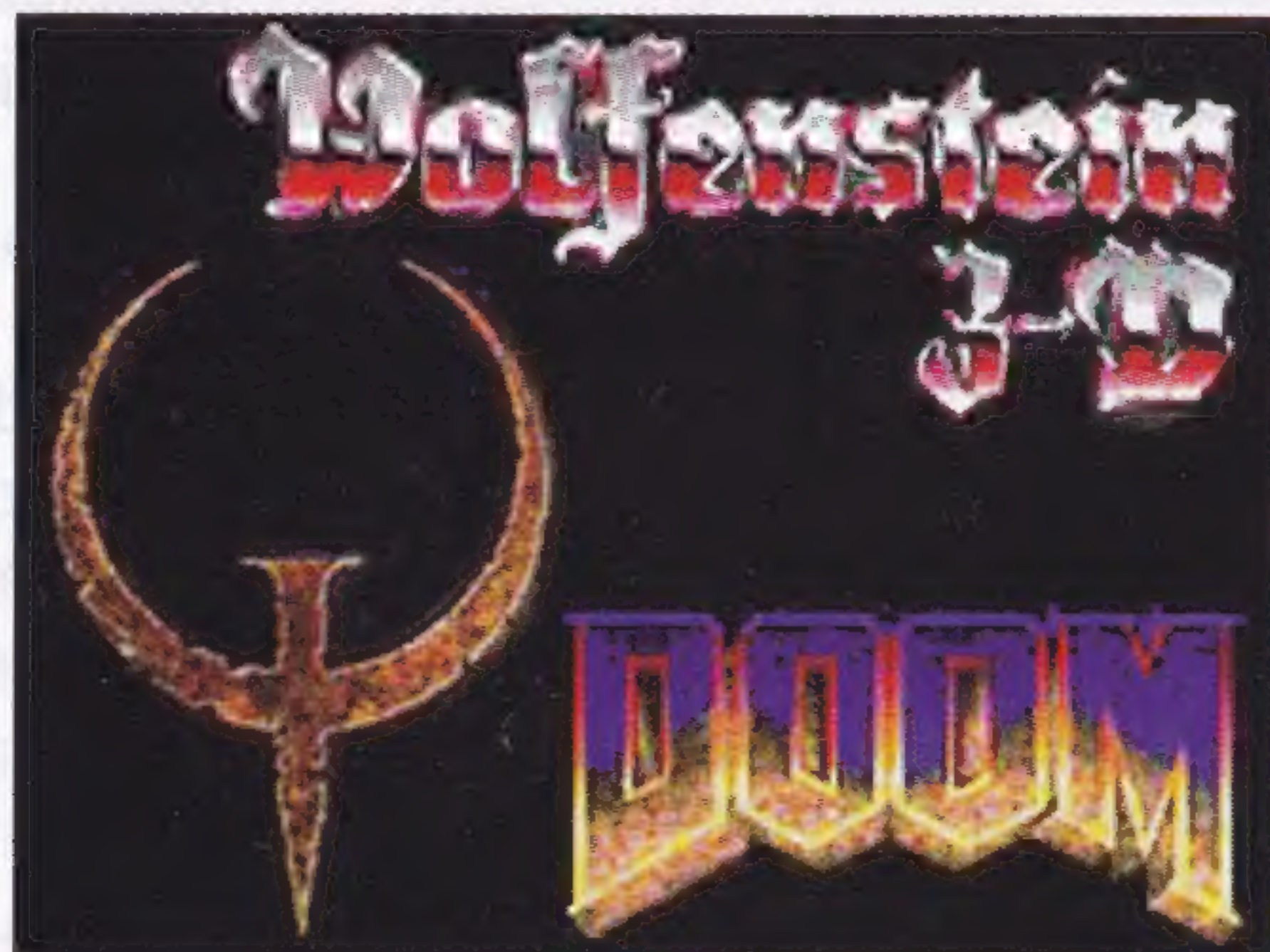




## TOP 10 downloada svih vremena

CNET je napravio listu deset najviše skidanih igara ili programa vezanih uz igre s Interneta:

- 1. Doom Trio Fantastikus**  
Wolfenstein 3-D (id Software)  
Doom (id Software)  
Quake (id Software)
- 2. Diablo (Blizzard)**
- 3. Doom Editor Utility (Per Allanson)**
- 4. Kali95 (Kali)**
- 5. Duke Nukem (Apogee/3D Realms)**
- 6. Tetris (Alexey Pajitnov)**
- 7. Zakrpe**
- 8. Coach (Andrew Dolphin)**
- 9. Descent (Interplay)**
- 10. Moon Lander (Hilay Selivansky - za PalmPilot.)**



## Asheron's Call

Asheron's Call je multiplayer FRP igra koja će se igrati preko Interneta i omogućiti da se u istom svijetu nađe tisuće igrača koji će međusobno komunicirati, udruživati se i dijeliti iskustvo. Likovi će biti u potpunosti konfigurabilni, moći ćete mijenjati sve, od boje kože, očiju ili frizure. Turbine tvrdi da će igra imati 3D grafiku i da će se njen svijet cijelo vrijeme razvijati i igrač nikad neće moći prijeći sve lokacije. Asheron's Call je u fazi beta testiranja, što znači da će vrlo skoro biti i u prodaji.



### Info

Proizvođač: TURBINE  
Platforma: PC

## Stiže novi golf

Zapravo je već stigao, ali kako se ovaj časopis ne bavi autima, nego igrama (šmrc, šmrc), red je da vam predstavim Golden Tee Golf prebačen sa simulatora na PC. Poznavatelji tvrde da će igra biti vrlo igriva i grafički dotjerana, što mi vjerojatno nikada nećemo moći provjeriti (baš nam je žao).



## Jagged Alliance 2

Jagged Alliance je igra koja se može pohvaliti velikim brojem nagrada i malim brojem prodanih primjeraka. Sir Tech će to pokušati ispraviti nastavkom koji obiluje novitetima. Tu je novi izometričan pogled, bolji interface, unaprijeđeni grafički engine, nova oružja, vozila, više likova i veće karte za istraživanje. U novom JA2 moći ćete birati između real time i turn based načina igranja, što je za svaku pohvalu.



### Info

Proizvođač: SIR TECH  
Platforma: PC

## Daikatana po starom

Nikoga nije iznenadila vijest da je Daikatana odgođena te da će, uz Božju pomoć, umjesto u srpnju izaći u rujnu. Da bi odobrovoljili ljude i pokazali da nisu baš takve lijene mrcine kakvima ih držimo, ION Stormovci su objavili slike nekih likova koji bi se trebali pojaviti u igri.



## Motocross Madness

Motocross Madness je izravni konkurent igri Moto Racer u kojoj ćete se utrkiivati na motoru i izvoditi lude akrobacije. Utrke ćete voziti na jednoj od dvadesetak ponuđenih staza ili onoj koju sami napravite jer Motocross Madness ima i editor staza. Igra će podržavati do osam igrača u lokalnoj mreži ili četiri preko Interneta, a najavljena je i podrška za grafičke ubrzivače.



### Info

Proizvođač: MICROSOFT  
Platforma: PC

### Memorije nikad dosta

Iz skladišta u zračnoj luci San Francisca ukradeno je 47 kutija 16 i 64-megabitne DRAM memorije proizvedene u Južnoj Koreji. Vrijednost ukradene robe je oko \$900 000, a čini se da je lopovima memorija uistinu trebala jer su bili naoružani "do zuba".

### Sam svoj majstor

Ako želite sami razviti nove nivoe za Hexen 2 ili Quake 2, tvrtka Valve ima pravu stvar za vas. Njihov editor nivoa, Worldcraft, dobio je novu verziju 1.6 koja omogućava potpuno razvijanje novih nivoa i sadrži neke napredne funkcije koje rabe Quake 2.



# ALGORITAM

## MULTIMEDIA CENTAR

### ELECTRONIC ARTS Classics



LONGBOW



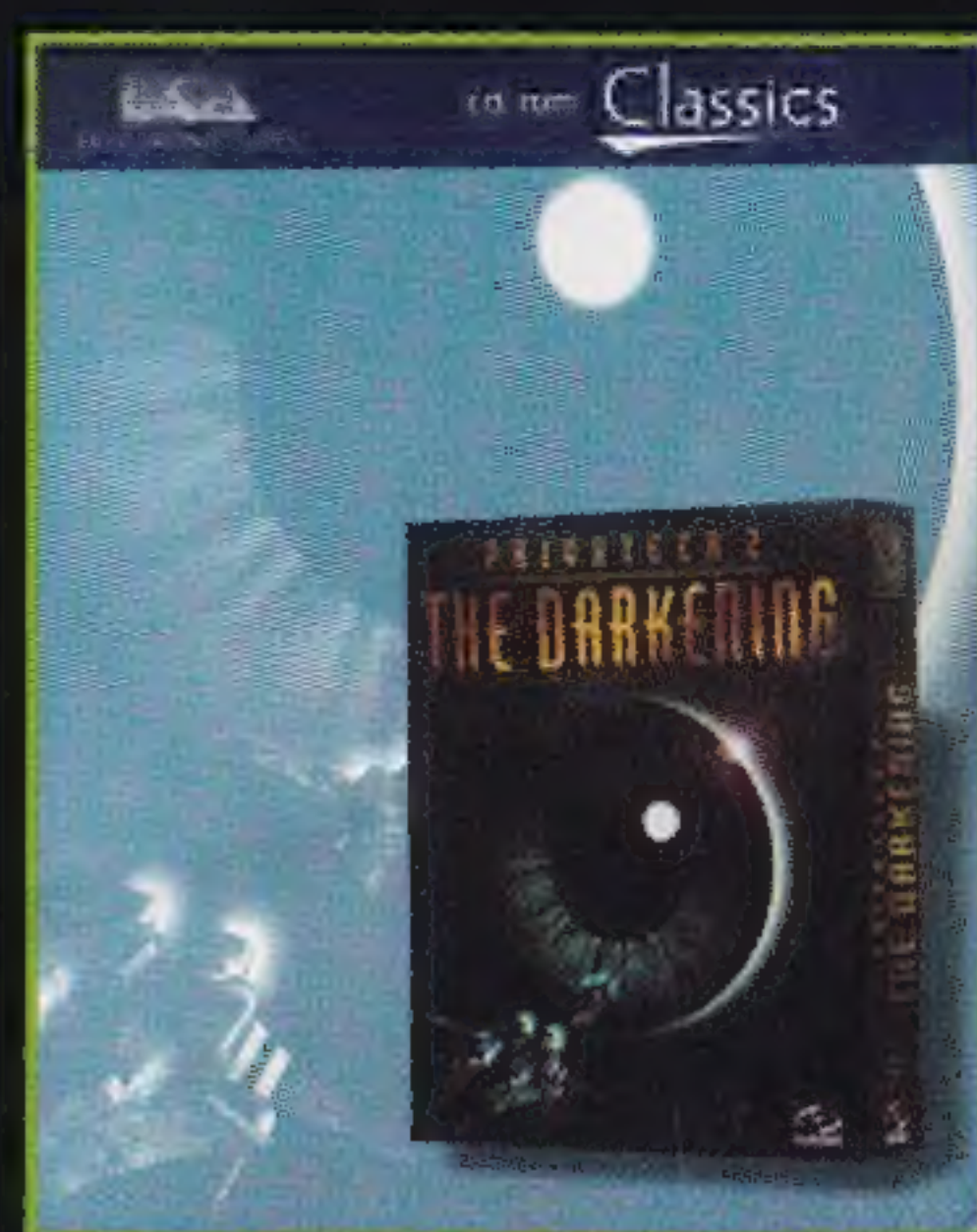
ATF



TEAM F-1



SYNDICATE WARS



THE DARKENING



USNF 97

### GT INTERACTIVE Replay



DEATH RALLY



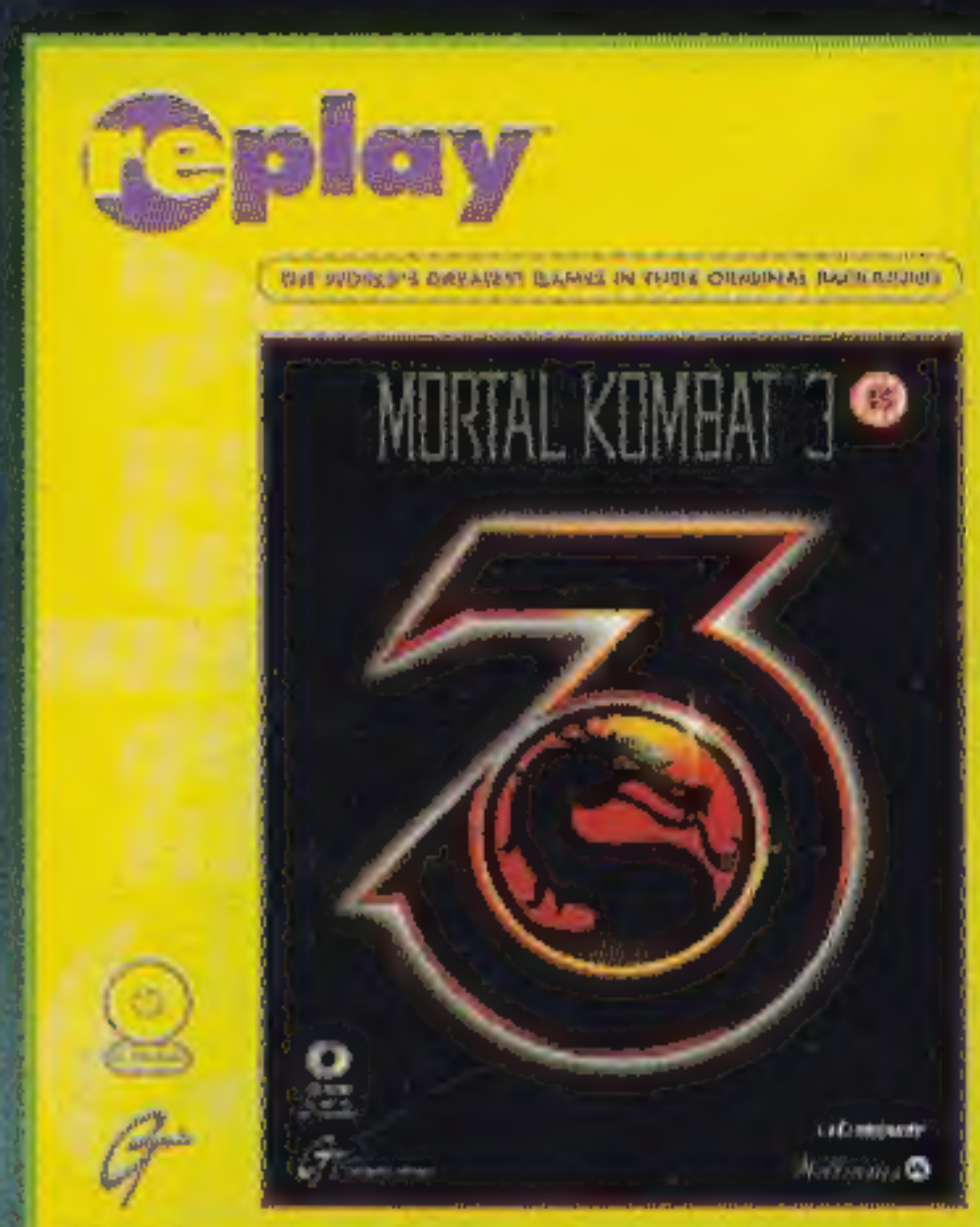
DOOM 2



HERETIC

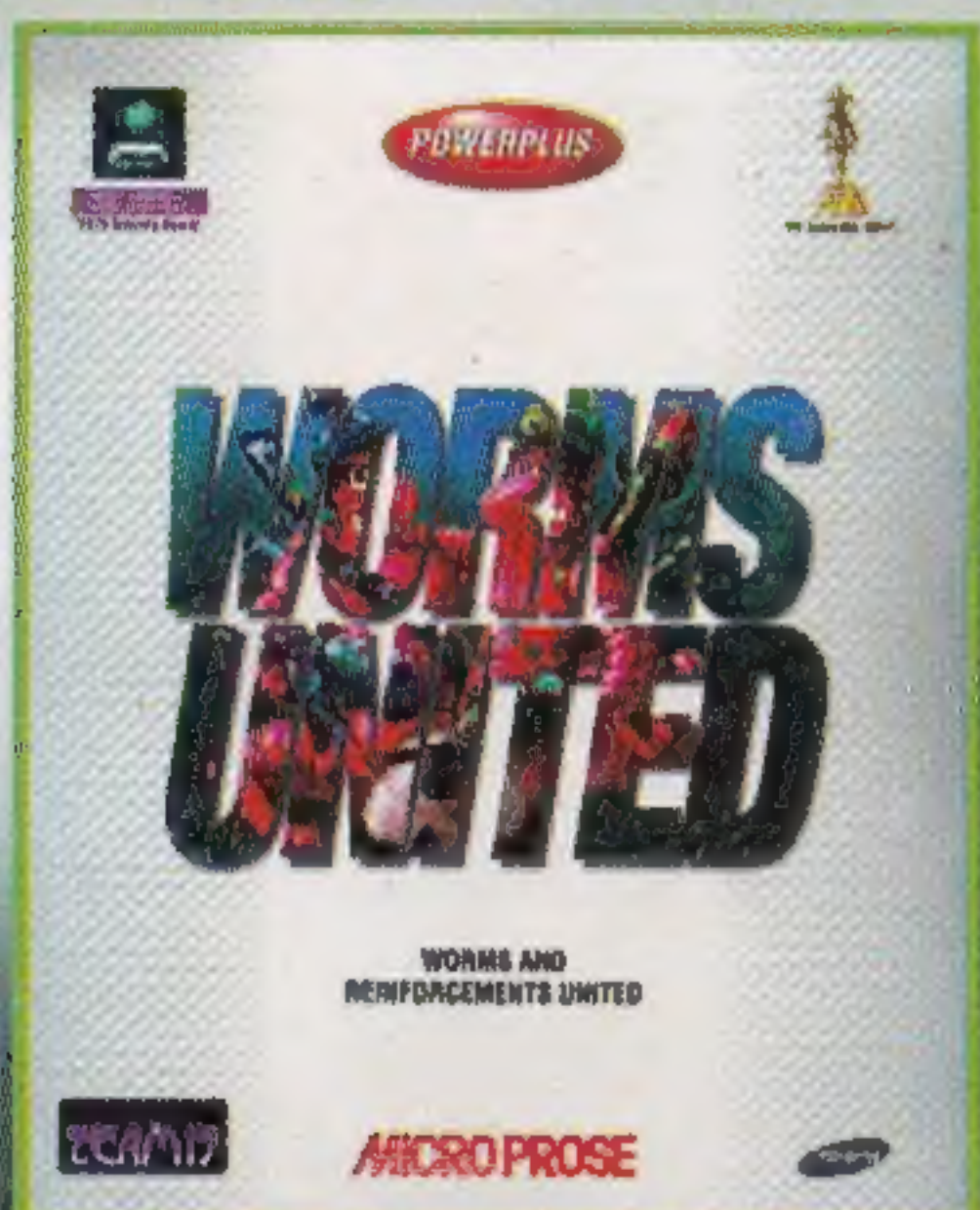


HEXEN

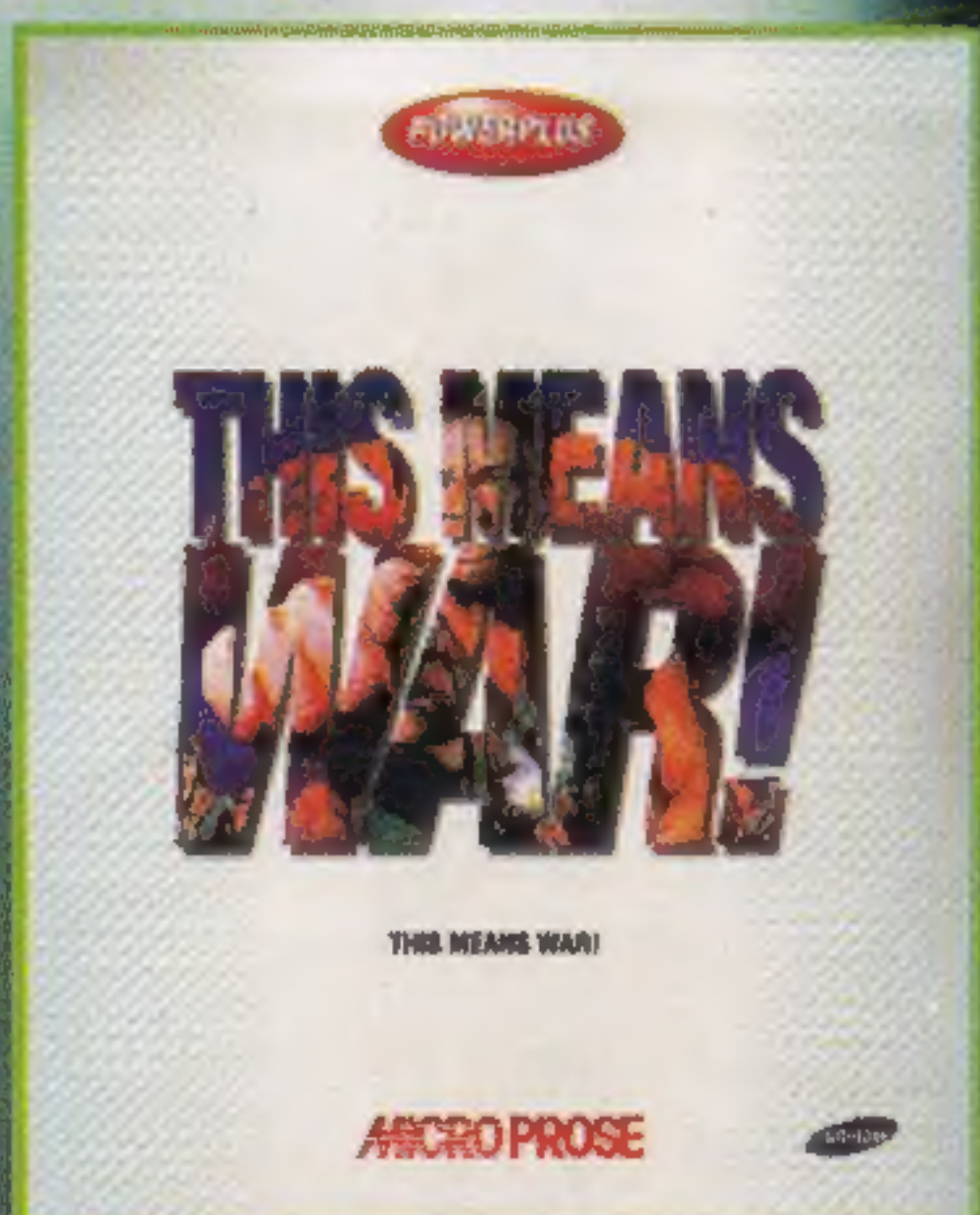


MORTAL KOMBAT 3

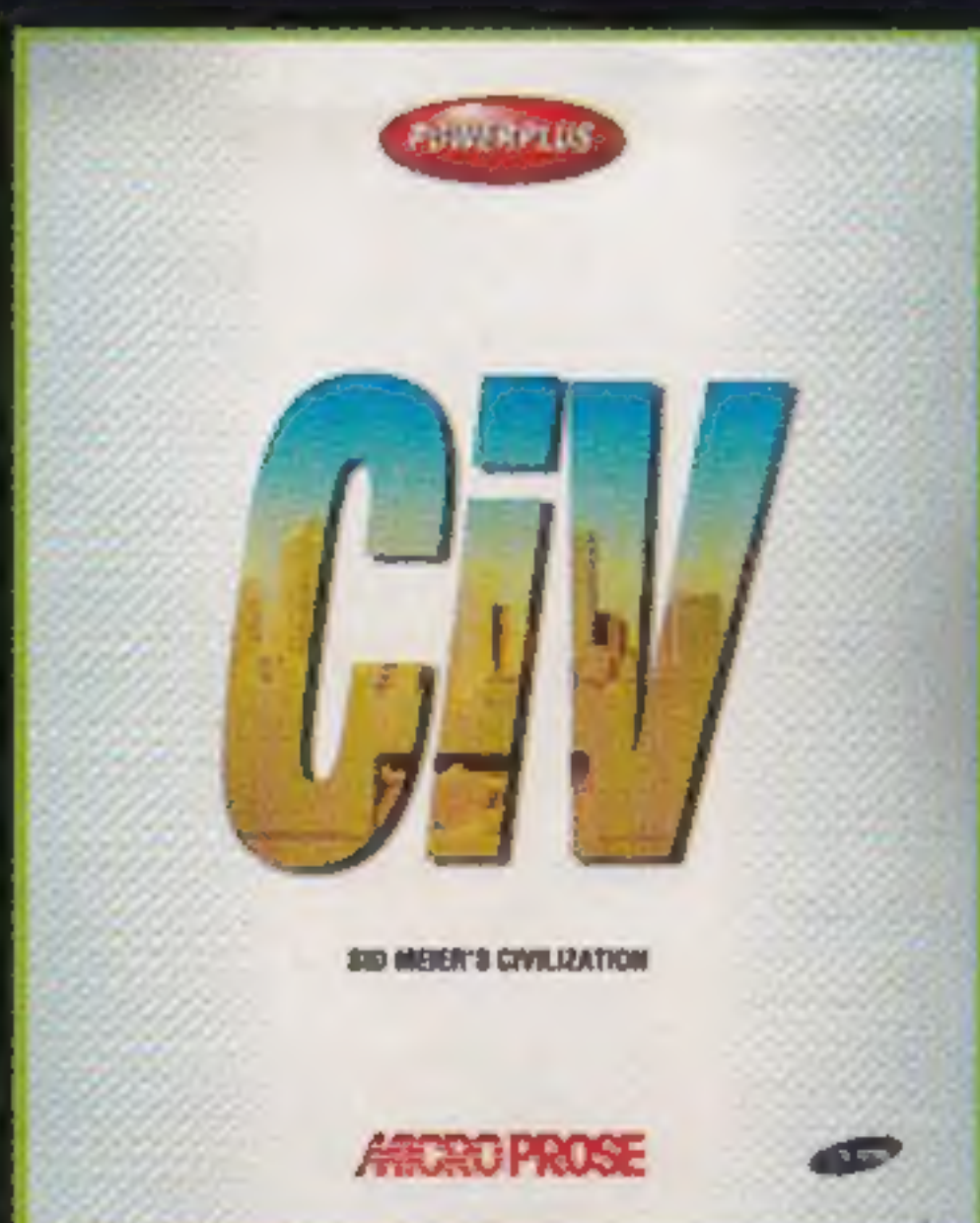
### MICROPROSE Power Plus & Pack



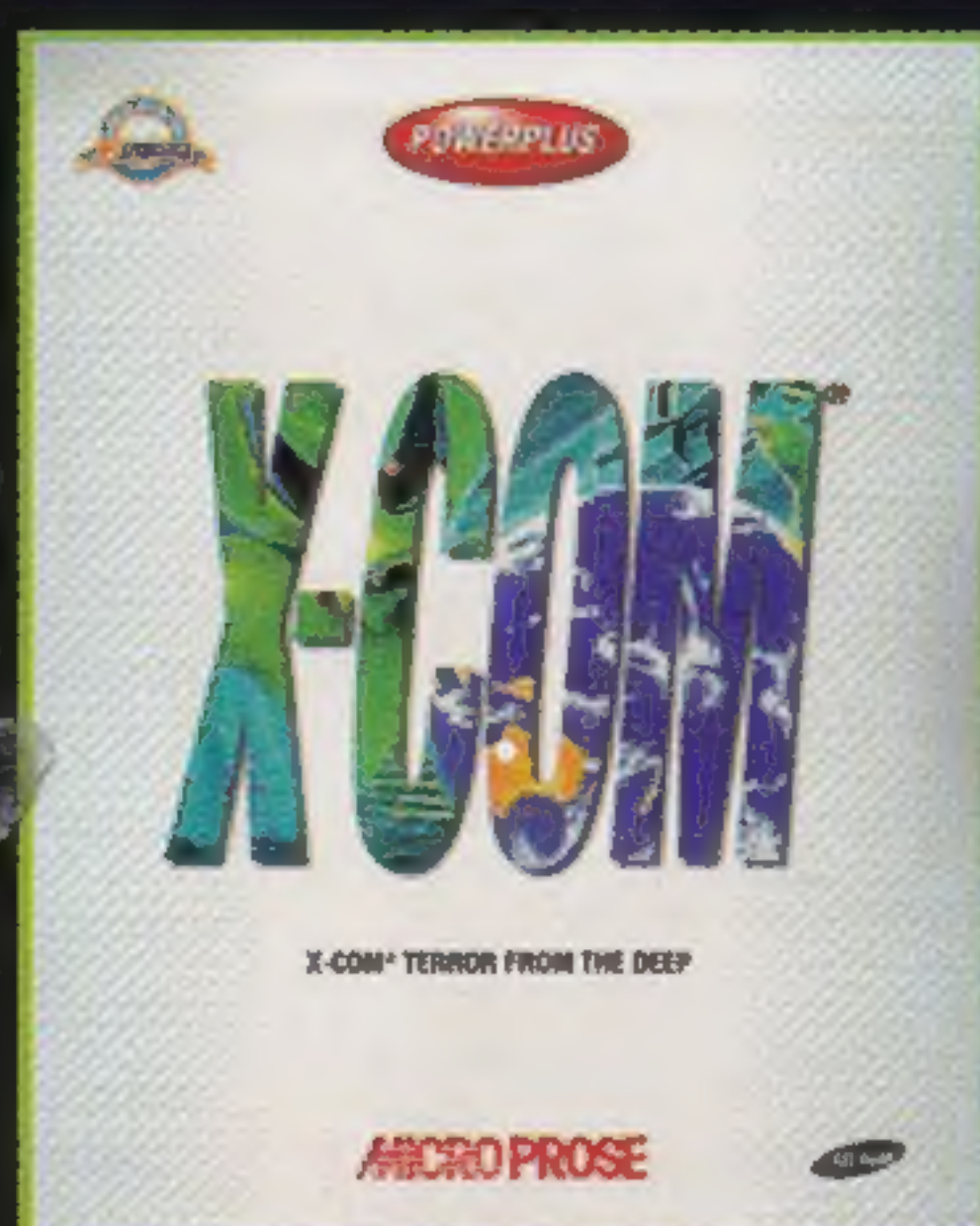
WORMS UNITED



THIS MEANS WAR!



CIV



X-COM



20 GIANT GAMES

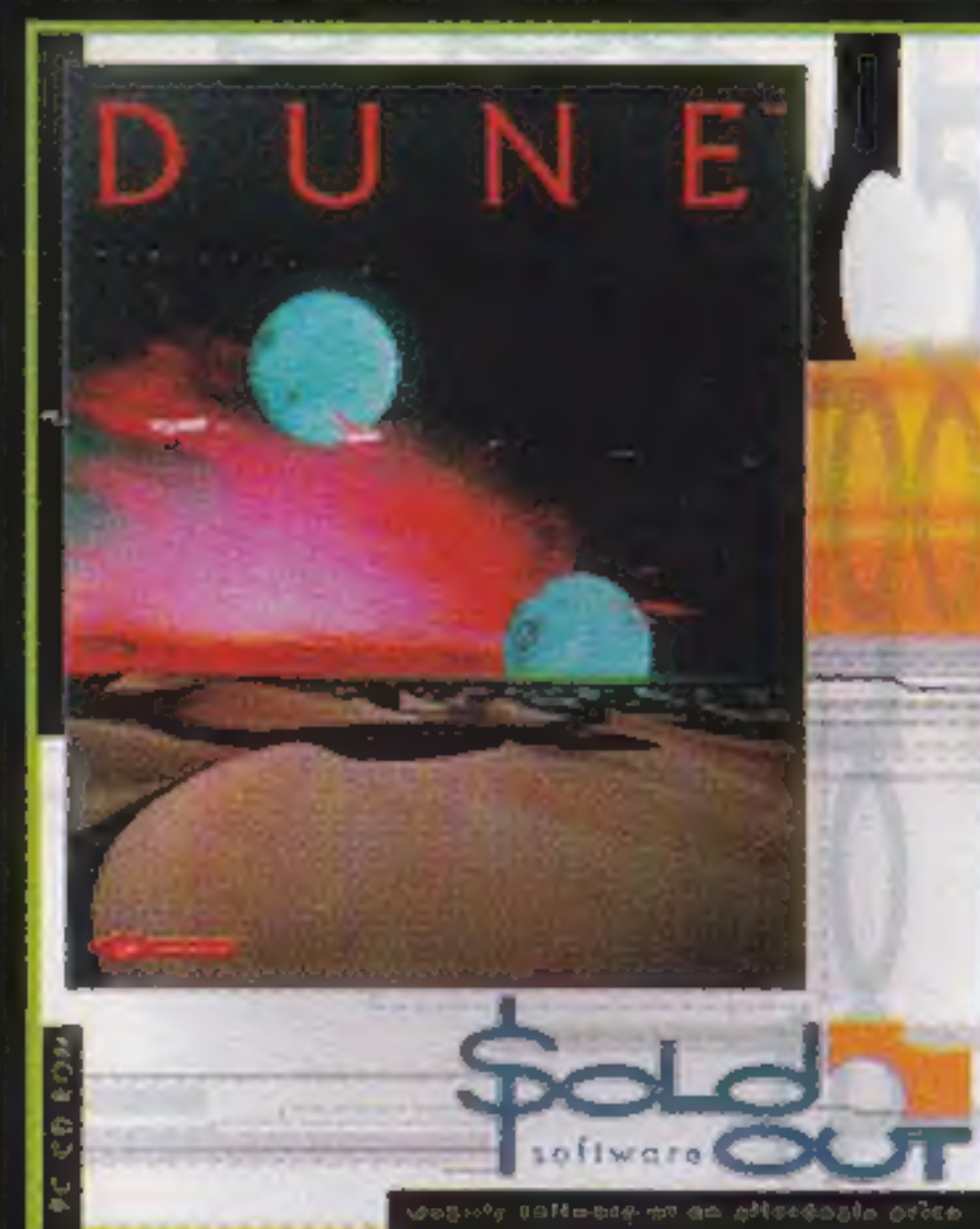
### VIRGIN INTERACTIVE SoldOut



HAND OF FATE



MANIC KARTS



DUNE



CREATURE SHOCK



SENSIBLE GOLF

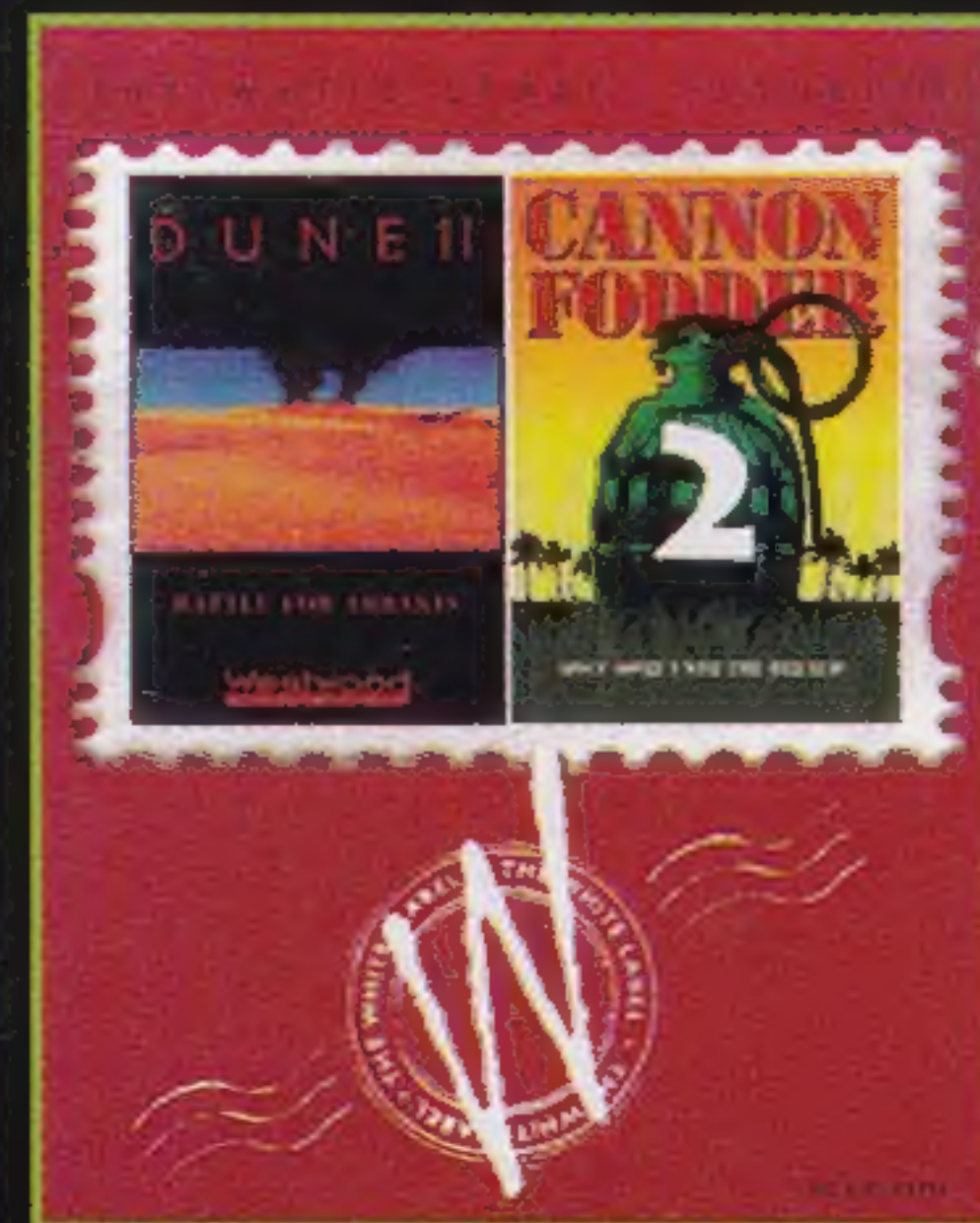
### LUCASARTS White Label DoublePack



MONKEY ISLAND 1&2



DAY OF THE TENTACLE



DUNE 2 & CANNON FODDER



SAD ZNAŠ GDJE SU VELIKI  
NASLOVI, A MALE CIJENE!

A ZA VIŠE OD 3 KUPljENE  
IGRE POPUST 10%!!!

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96

2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža 01/457 31 28

ZAPREŠIĆ: Elting P d.o.o., B. Jelačića 18, tel: 01/70 87 58 VARAŽDIN: GIT, V. Lisinskog, tel: 042/211 877 VARAŽDIN: Robna kuća "VAMA", Kapucinski trg 9, tel: 042/21 00 11 (189) SPLIT: Art Shop (Prod. centar Koteks), Matice Hrvatske bb, tel: 021/52 43 00 (63) KARLOVAC: Cornel, M. Vrhovca 5, tel: 047/33 66 66 OSIJEK: Media Art, Ul. Hrvatske republike 43 (prizemlje), tel: 031/12 75 24 RIJEKA: Knjižara "NOVA", Trpimirova 5a, tel: 051/33 51 47 ČAKOVEC: "ELC-BOOKSHOP", K. Zrinski 2, tel: 040/31 01 37 ZAGREB: "ZAGREB-DATA", Shopping centar "Prečko", tel: 01/304 240 ZAGREB: "CONTINENTAL FILM - MEGASTORE", Savska 9, tel: 01/45 55 800 ZAGREB: "TANDEM RAČUNALA", Argentinska 4, tel: 01/166 253

Naručite u "Hackertu"



## Lopovi gdje ste?

The Dark Project je nova igra tvrtke Looking Glass Studios koja je napravila poznati RPG Ultima Underworld. The Dark Project vas stavlja u ulogu avanturiste koji često "posuđuje" vrijedne stvari. Na više od dvadeset misija istraživat ćete različite lokacije i na izbor imati multiplayer opciju "theft-match", gdje ćete se s ostalim igračima natjecati tko će više ukrasti plijena.



## Osvježeni KOD

Mpog je odlučio osvježiti svoju on-line igru Kingdom of Drakkar te radi na njenom nastavku. Kingdom of Drakkar 2 će se razlikovati jedino poboljšanom grafikom, što će ljubitelji prvog dijela itekako znati cijeniti.



## Seed

Seed je još jedna kvejkolika pucačina koja, za razliku od ostalih klonova, neće imati samo nova oružja i nekoliko cisterni krvi više nego potpuno novi grafički engine koji će se također zvati Seed i rabiti "pixel-based ray tracing", čime se dobivaju mnogo veće mogućnosti upravljanja svjetlom i sjenama - neka će bića biti vidljiva samo pod određenim svjetlom ili će izranjati iz zidova, što dosad još nije viđeno. Gorite od nestrpljenja? Morate se strpiti do listopada, kada bi Seed trebao izaći.

### Info

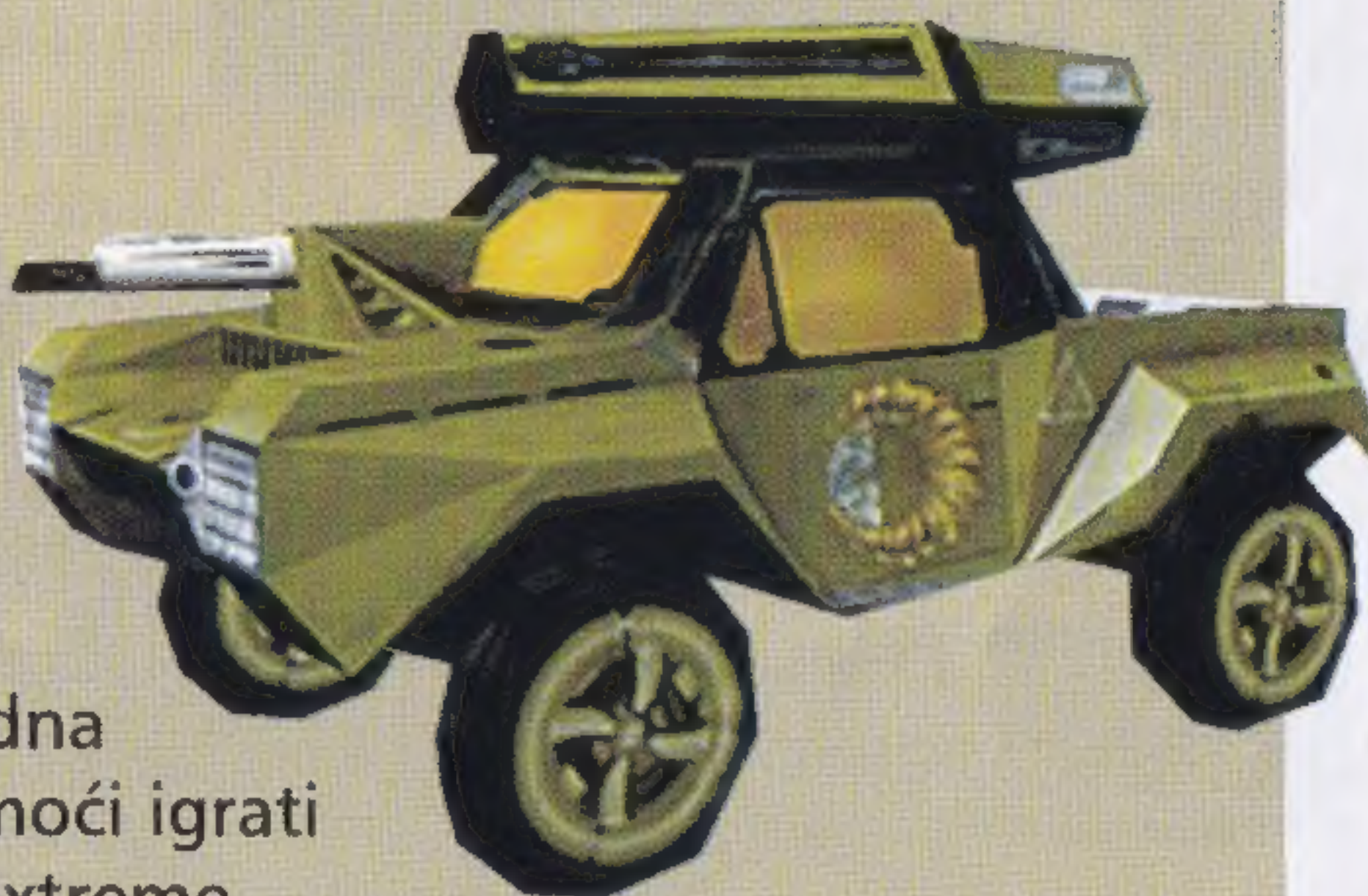
Proizvođač: HUMAN SOFT

Platforma: PC



## Ubijanja nikad dosta

Da igranje preko Interneta postaje sve zanimljivije i prihvaćenije, pokazuje još jedna igra koju ćete moći igrati samo on-line. Extreme Warfare je 3D akcija u kojoj može sudjelovati najviše 16 igrača na svakoj strani rabeći jedno od deset ponuđenih vozila (na zemlji i u zraku). Igra će se odvijati na 24 krajolika, a želite li se sami ogleđati protiv nekog protivnika, moći ćete izabrati "Commando" mod i bez ičije pomoći krenuti u borbu.



## Wizardry 8

Wizardry je, uz Zork, zacijelo jedna od igara s najdužom poviješću - njezin prvi primjerak nastao je još davne 1980. Sirtech naveliko radi na novom nastavku koji bi trebao u cijelosti promijeniti žanr RPG-a (tako oni kažu). Igra će rabiti hi-res 3D engine, a igrač će moći birati između turn based i real time načina igranja (čini se da je to u modi).



### Info

Proizvođač: SIRTECH

Platforma: PC

### Desetka za Quake 2

Total Entertainment Network (TEN) je svojim korisnicima odlučio ponuditi sveprisutni Quake 2 koji će isprva moći igrati najviše 16 igrača, a poslije čak 32. Ako vam već pri pomisli na deathmatch u tridesetdvoje cure sline, pogledajte [www.ten.net/games/quake2/welcome.html](http://www.ten.net/games/quake2/welcome.html).

### EA Sports uhvatio tigra

Tiger Woods, "čudo od djeteta", sklopio je s tvrtkom EA Sports četverogodišnji ugovor koji bi trebao uroditi dvjema novim interaktivnim golf simulacijama za PC i Playstation.

INFO PLUS



## Team Apache

Mindscape radi na helikopterskoj simulaciji otkupljenoj od tvrtke Eidos Interactive. Igra bi trebala izaći na ljeto i imati dinamične misije, podršku za 3D ubrzivače, multiplayer i mogućnost komuniciranja s wingmanom.



### Info

Proizvođač: MINDSCAPE  
Platforma: PC

## Shadowman

Ako vam nije dosta avanturističnog života, razmislite o novom Acclaimovom naslovu Shadowman koji bi trebao izaći ove jeseni. Igra u kojoj ćete se boriti protiv serijskih ubojica i drugih psihopata odvijat će se u trećem licu, a autori jamče nelinearne misije (koliko sam to već puta čuo). Izbor oružja će biti takav da bi se i Quake mogao posramiti, što me tjera da se zapitam nije li Shadowman samo još jedna kve-



jkolika pucačina koja se službeno zove "akcijska avantura".



### Info

Proizvođač: ACCLAIM  
Platforma: PC



## Wrath

Evo nam još jedne akcijske avanture, ovaj put u izdanju nepoznate kuće Future Primitive. U Wrathu ste u ulozi vrlo ljutog tipa koji traži ubojicu svoje djevojke koja je, usput rečeno, bila vraški dobra striptizeta.

Kroz igru ćete moći voziti dvadesetak različitih vozila, a ako vam se prohtije, ići i pješice. Igra će se odvijati na različitim mjestima, od napuštenog rudnika zlata do casina u Las Vegasu. Wrath će raditi na strojevima sa Win 95/NT4 i OpenGL, a posebno će biti optimiziran za 3Dfx Voodoo chipset.



### Info

Proizvođač: FUTURE PRIMITIVE  
Platforma: PC

## Hitna služba za PC

Ako ste se ikada pitali kako bi to bilo spašavati ljude iz goruće zgrade ili juriti u hitnoj ulicama grada, Emergency: Fighters for Life je prava igra za vas. Igra će vam ponuditi tridesetak različitih vozila kroz 30 misija od kojih su neke uistinu zahtjevne (eksplozija u nuklearnoj elektrani), rezoluciju 800x600 i renderirane međuscene.



## Woodstock na kotačima

Microsoft je za svibanj najavio igru Monster Truck Madness 2, koja će svim ljubiteljima lude zabave na

kotačima biti melem za dušu. MTM2 će imati nova vozila, poboljšane staze i grafiku te blata kao i u prvom dijelu (sasvim dovoljno).



### Cenzuriranje kutija?

Neke trgovine koje se bave prodajom računalnih igri ne žele na svojim policama novu Tribal Dreamsovu igru Of Light and Darkness: The Prophecy. Razlog ovoj odluci je "provokativna" slika na kutiji igre priznatog umjetnika Gil Bruvela.

### Još jedna Internet igraonica

Accolade je najavio svoj novi on-line servis pod nazivom NetAccolade koji će moći besplatno rabiti svi koji žele u multiplayeru odigrati neku njihovu igru. Prvi naslov koji će podržavati NetAccolade biti će Deadlock 2, a planira se i podrška za Hardball 6, Redline i Star Control 4.



## Nomads of Klanth

Nomads of Klanth je još jedna on-line igra konceptijski vrlo slična igrama Tanarus i Terra: Battle for the Outland. U NOK-u se vodi borba između četiriju rasa koje žele osvojiti planet bogat neakvim magičnim mineralima. Borba se odvija u golemim vozilima, battlegon-sima, koja se mogu nadogradivati različitim oružjem i opremom. NOK će pokretati već provjereni MM3D grafički engine iz igre Fighter Ace (Microsoft) a imat će i podršku za force feedback joystick i 3Dfx.



### Info

Proizvođač: VR-1  
Platforma: PC

## Apache Havoc

Apache Havoc je simulacija dvaju low-level borbenih helikoptera, ruskog MiL-28N Havoc-B i američkog AH-64D Apachea. Igra će izaći u listopadu, rabiti novi 3D engine, odvijati se u četiri borbene zone i imati mnoštvo misija. Empire Interactive je za 1999. najavio još jednu simulaciju borbenih helikoptera pod nazivom Comanche Hokem.



### Info

Proizvođač: EMPIRE INTERACTIVE  
Platforma: PC



## Sorcery

Starbreeze Studios radi na novom projektu čiji je radni naziv Sorcery. Riječ je o novom RPG-u u prvom licu s podrškom za multiplayer. Dečki iz Starbreeza su škrtarili s informacijama pa smo se, uz mnogo truda i malo grubosti, uspjeli dokopati tek nekoliko slika, ali se i po njima vidi da ćemo o ovoj igri još mnogo pričati.



### Info

Proizvođač: STARBREEZE STUDIOS  
Platforma: PC

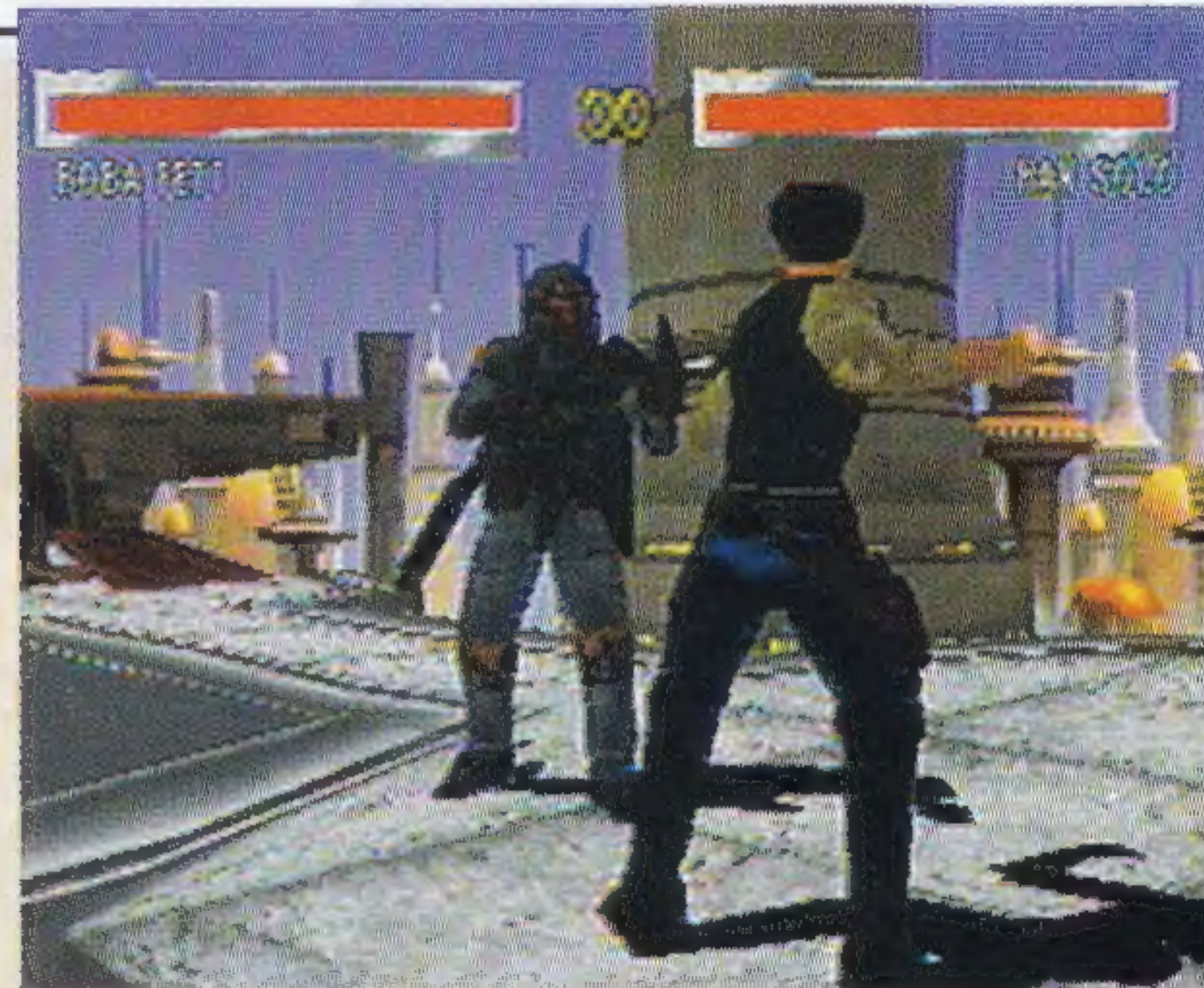


## Masters Of Teras Kasi

Čovjek bi pomislio da je nemoguće, ali eto - pred nama je prva Star Wars igra koja nema nikakve veze ni s filmom ni s Jedi vitezovima pa čak ni s X-Wing lovcima. Njeni su korijeni bliže Zemlji i trebalo bi ih tražiti u okružju Tekkena ili kakve slične 3D borilačke igre kojih je u posljednje vrijeme, ponajprije zaslugom 3Dfx kartica, moguće zaigrati u vrlo kvalitetnim izdanjima i na PC platformama. Ova igra već postoji u svojoj PSX inačici, ali uskoro će i tvrdokorni pisaiši moći pretući antipatičnog plačljivca znanom pod imenom Luke Skywalker koji se igrom slučaja našao na pravom mjestu i oteo djelić slave pravih heroja kakvi su Darth Vader ili Boba Fett. U nadolazećem naslovu, misteriozna Arden Lyn predvodi skupinu imperijinih najozloglašenijih ubojica u pokušaju eliminiranja vođa pobunjeničke alijanse. Borbe će se odvijati na autentičnim Star Wars lokacijama, u pravim 3D arenama s nebrojenim mogućnostima i kombinacijama udaraca. Borit ćete se tako na devet (plus par tajnih) poznatih lokacija poput Endora, Hotha ili Cloud Cityja, a bit će i novih atraktivnih lokacija poput nastambi

pješanih ljudi, Tuskena. Sve će to skupa, naravno, biti popraćeno autentičnom glazbom i zvučnim efektima legendarne trilogije. Svaki će lik imati svoje specijalne pokrete i oružja koja uključuju sve moguće Boba Fettove trikove i Lukeov lightsaber kojeg ćete, baš kao u filmu, moći baciti u protivnika za priličnu količinu damagea. Neki će likovi imati i određene force pokrete kojima će bez po muke moći satrti neprijatelja. Bit će podržani svi standardni načini igranja za jednog ili dva igrača na koje ste navikli u ovakvim igrama ali svi načini povezivanja igrača nisu još definirani. Masters of Teras Kasi (inače drevna borilačka vještina) rabiće sve prednosti aktualnih 3D ubrzivačkih kartica, a pretpostavljamo da će biti posebno optimizirana za novi Voodoo 2 čip koji se polako počeo pojavljivati u trgovinama. Kako će to sve skupa izgledati, malo se može naslutiti iz popratnih slika. Sve u svemu, Star Wars svijet postao je bogatijim za još jedan vrhunski proizvod kojim tata Lucas pokušava namaći još novca prijeko potrebnog za financiranje nove trilogije. Pomozimo mu!

Dario Rakovac



Han Solo i Boba Fett licem u lice na Besspinu. Tko će koga u karbonit ovaj put...

### Masters Of Teras Kasi

Proizvođač: VIRGIN INTERACTIVE  
Izdavač: VIRGIN INTERACTIVE  
Žanr: 3D borilačka igra  
Izlazi: treći kvartal '98  
Platforme: ☒ PC ☒ PSX ☐ N64  
☐ Katana ☐ Mac



### Windowsi stižu u kina

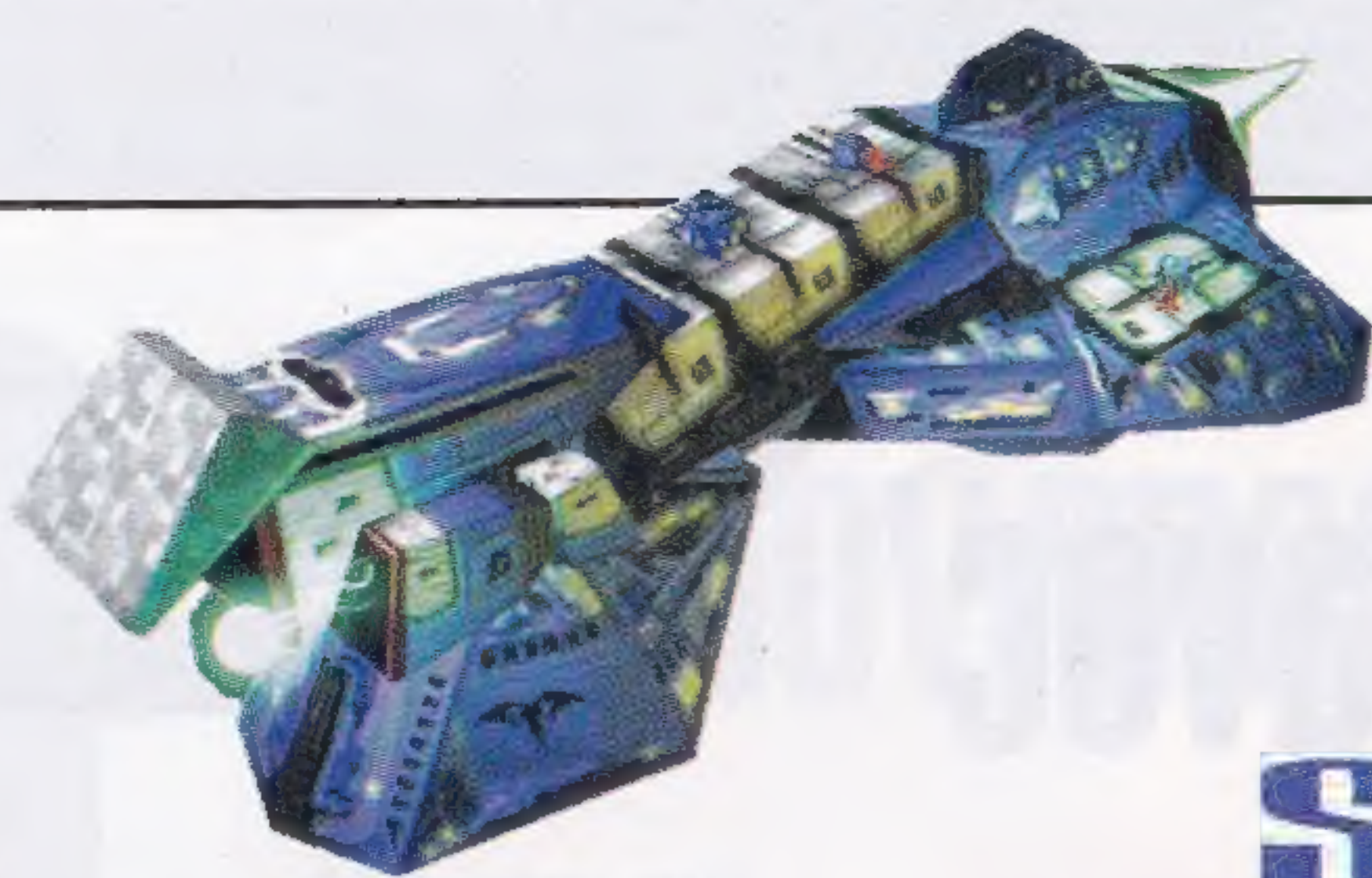
Kina diljem S.A.D.-a i Kanade uskoro će prikazivati novu vrstu horor filma pod nazivom Windows 98. Microsoft je odlučio svojim korisnicima na velikom platnu predstaviti novitete novih Windowsa i dodatno se, na pomalo neobičan način, reklamirati. Zacijelo će najveća atrakcija ove predstave biti besplatan sok i kokice, a najzanimljivije će biti onima u posljednjem redu.

### 3 Com pretekao Rockwell

Nakon što je International Telecommunications Union donio novi standard za 56 kbps modeme nazvan v.90, 3 Com je prvi na tržištu ponudio modeme koji će dotični standard i podržavati, čime je završena velika borba između 3 Coma i Rockwella i njihovih međusobno nekompatibilnih standarda X2 i K56flex

### INFO PLUS





# StarCon: Cataclysm

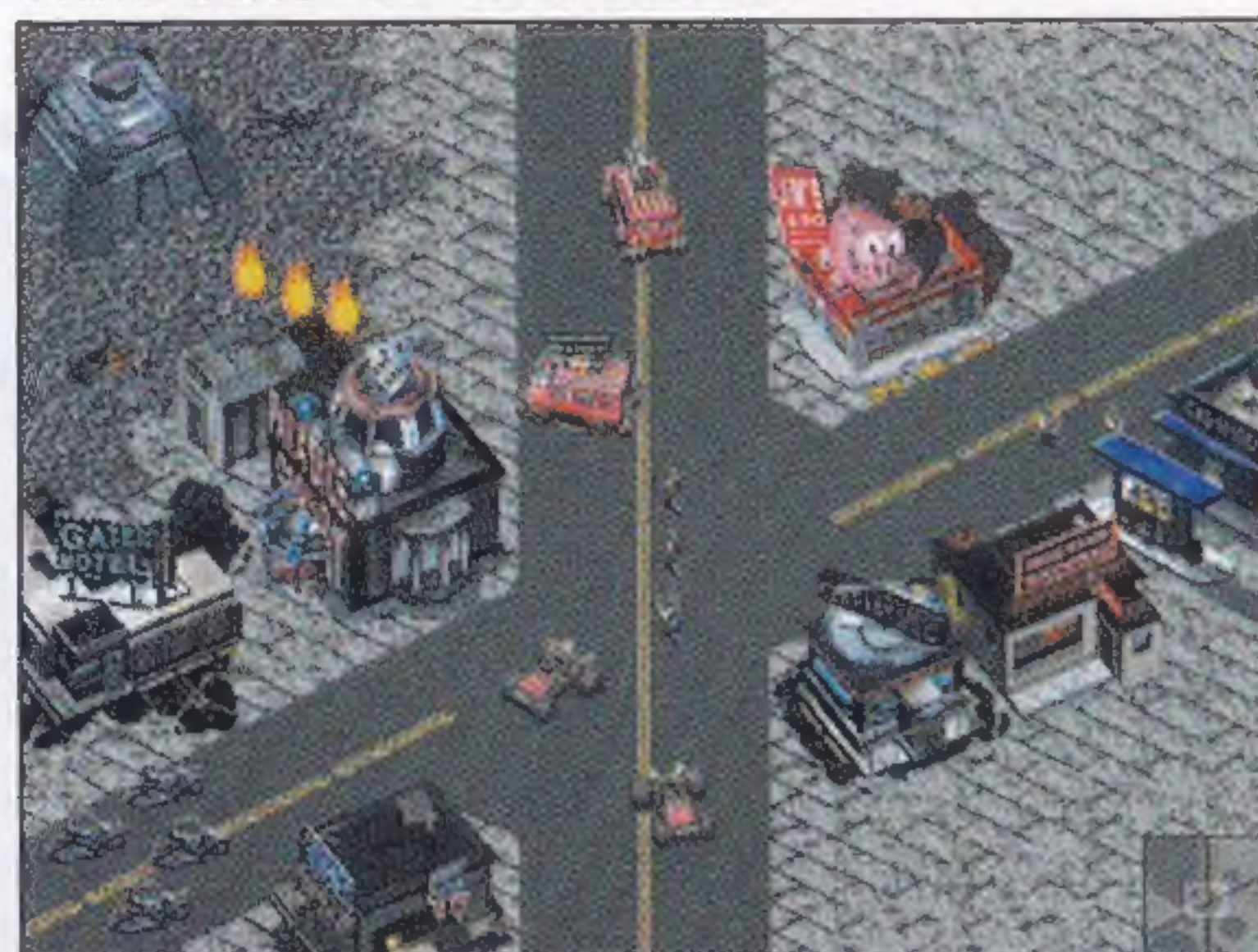
## Star Control 4 mijenja ime

# Tribal Rage

## Ludnica na motorima



jeći određeni broj misija i zadobiti vlast nad ostalim plemenima. Karakterističan RTS klon ne baš inovativne ideje ne odlikuje se nikakvim posebnim efektima a ni grafikom pa će vas, možda, jedino humorom uspjeti zadržati nakratko uz monitore.



Tribal Rage	
Proizvođač	TalonSoft
Izdavač	-
Žanr	RTS
Izlazi	proljeće '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

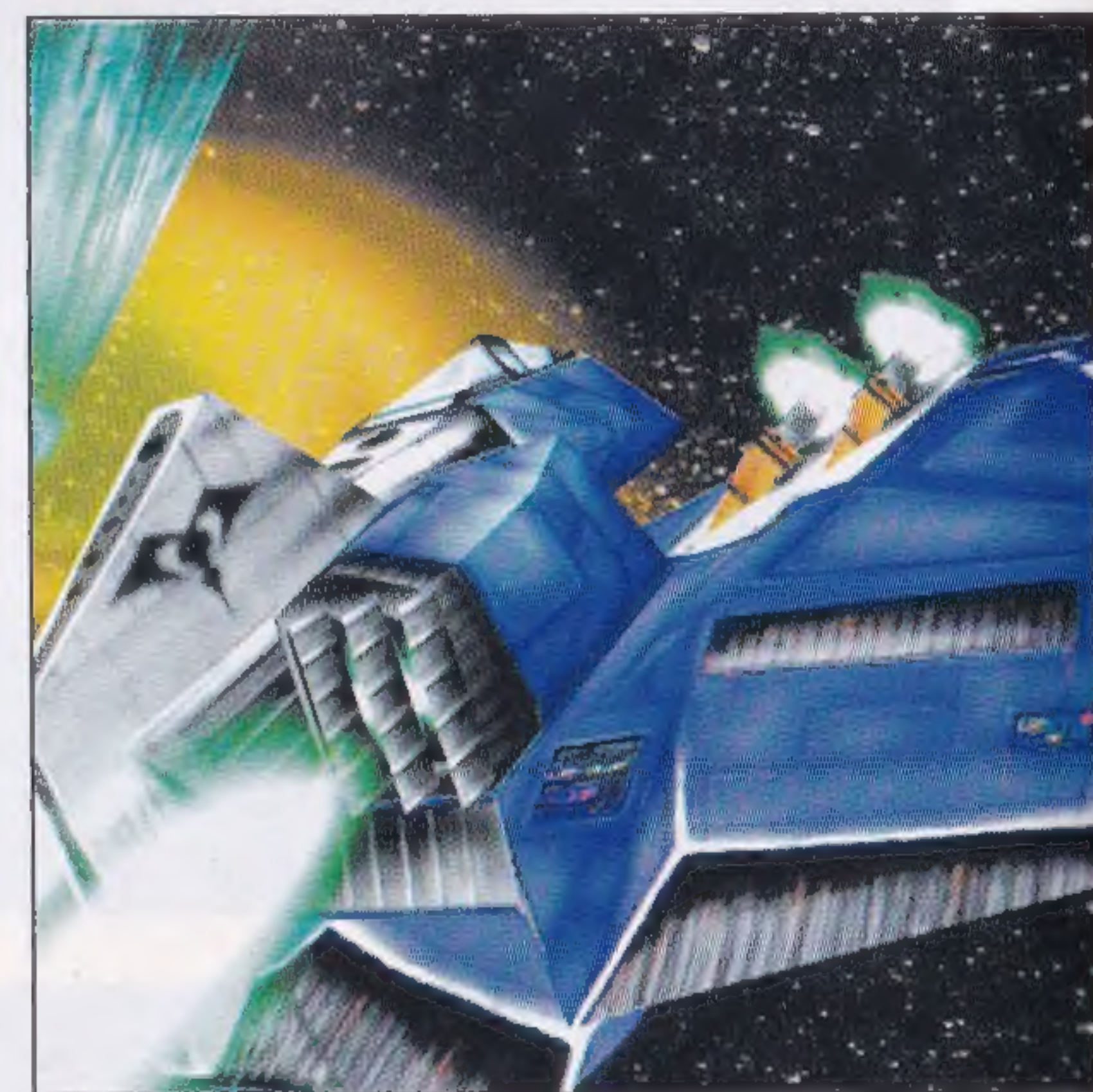
**G**odina je 2030. Godine rata, gladi i boleščina natjerale su stanovnike Zemlje da okupljeni u plemena kruže pus-  
tošima, boreći se jedni protiv drugih, da bi se domogli vrijednih zaliha hrane, vode i ostalog. Hm, je li netko spomenuo Mad Maxa? Uglavnom, na strani jednog od šest plemena (Bikers, Cyborgs, Enforcers, Amazons, Death Cultists i Trailer Trash) različitim "ideologija" nastojite na već klasičan način za sve RTS-ove pri-



**U** prošlom broju Hackera donijeli smo vam par šturih informacija o Accoladeovoj igri Star Control 4. Iako je datum izlaska još daleko, dočepali smo se još nekih informacija i slika. Ime je igri promijenjeno u StarCon: Cataclysm, no ne znamo što su programeri time željeli postići. Svi ste prijašnje nastavke Star Controla vjerojatno voljeli zbog ispreplitanja žanrova (prikupljane minerala, pregovori, okršaji u svemiru), ali kako stvari stoje, toga više neće biti - igra se u cijelosti okreće akciji. Tu će još uvijek biti susretanja najrazličitijih alienskih vrsta, detaljne priče i povijesti prepuna događaja, ali

najaglašeniji će biti akcijski elementi. Jada i tuge nikad dosta: budete li igrali StarCon, *morat* ćete imati 3D karticu. Svi ovi totalno pogrešni potezi Accoladea, otjerat će i onaj mali broj fanatika koji su ostali vjerni ovoj igri čak i nakon ne baš uspješnog Star Controla 3.

StarCon: Cataclysm	
Proizvođač	Electronic Arts
Izdavač	Accolade
Žanr	akcija
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



# Age of The Empires 2

## Godine prolaze

**K**oliko god Microsoft zaslužuje ili ne slavu svojim Windowsima, mora mu se priznati izvanredna uspješnost na tlu RTS igara, a tu ponajprije mislim na Age of The Empires. Igra je



odlično napravljena, sa zanimljivom povijesnom pozadinom i vrlo dobrom grafikom. Potomak dotične igre, Age of The Empires 2, nastojat će biti bolji, a priču nastaviti ondje gdje ju je AoE završio. Najveći je napredak ostvaren na polju grafike - pretrpana je detaljima i omogućuje vam igranje u iznimno visokim rezolucijama. Najveći graška AoE-a bila je veličina građevina, totalno neproporcionalno dizajniranih (vaši su ljudi mogli zgaziti svaku manju zgradu), ali je to sada ispravljeno.

Pošto su sada građevine veće čak do tri puta, teren na kojem igrate je vrlo realan a to povećanje zahtijevalo je i proširenje mape na kojoj se igra odvija. Povijesna pozadina AoE-a sezala je u 450. g. a Age of The Empires 2 nastavlja povijesnu priču od 450. do 1450., izmjenjujući zanimljiva povijesna razdoblja. Kroz nekoliko desetaka misija vodite jednu od trinaest nacija (mongolsku, japan-sku, vikinge) a svaka će, osim standardnih jedinica, imati i poneku specifičnu (kod Japanaca to će biti samuraji). Osim već navedenih novosti, tu je i mogućnost uporabe formacija

(čime se povećava efikasnost određene jedinice) te unaprijeđen i obogaćen technology tree. Age of The Empires 2 će još više proslaviti svima nam "dragi" Microsoft.



Age of The Empires 2	
Proizvođač	Microsoft
Izdavač	Ensemble
Žanr	RTS
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

### INFO PLUS

#### Tko kaže da se zločin isplati?

Timothy Lloyd, bivši programer u tvrtki koja proizvodi opremu za NASA-u i američku mornaricu, optužen je da je namjerno obrisao sav softver što ga je dotična tvrtka rabila u svom poslovanju, čime je nanio štetu od 10-ak milijuna dolara i, ako ga sud proglaš krivim, čeka ga kazna najviše od 15 godina zatvora i 20 miliona dolara!!!

#### Još malo otpuštanja

Hewlett-Packard je objavio da će otpustiti čak 1000 od 3000 zaposlenih iz svoje tvornice ink jet printera u Vancouveru, čime će uštedjeti 100 milijuna dolara na godinu. Nije poznato planiraju li se nova otpuštanja i u ostalim tvornicama ink jet printera.



# Sierra - punom parom naprijed



Sve smo vam navedene igre najavili još prošle godine u Hackeru, sada vas samo želimo izvijestiti o njihovom razvoju i novostima koje, vjerujemo, niste čuli i pokazati vam neke slika iz kasnijih faza razvoja.

## Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned



Priča ove igra vam je vjerojatno već poznata. Stalno se izmjenjujući u ulogama Gabriela i njegove pomoćnice Grace, istražujete nestanak sina jednog lokalnog plemića.

Sva zavrzlama oko mističnog nestanka odvija se u malom selu Rennes-le-Chateau na jugu Francuske. To selo postoji, a možda je nekima od vas poznata i "istinita" priča o svećeniku koji se 1891., šeući tim krajem, misteriozno obogatio i nekoliko godina poslije isto tako misteriozno umro. Upravo su taj događaj i još neke okolnosti potaknule Jane Jense, spisateljicu prijašnjih nastavaka Gabriel Knighta, da svoju priču smjesti ondje. Inače, igra će rabiti

3D polygon engine, G-engine, koji je vrlo bogat detaljima i unosi novu dimenziju u žanr avantura. Razvoj igre zasad teče bez problema pa igru možete očekivati tijekom ljeta na policama.

Gabriel Knight 3	
Proizvođač	Sierra
Izdavač	Sierra
Žanr	avantura
Izlazi	ljetu '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



## King's Quest: Mask of Eternity

Uskoro nas očekuje već osmi nasljednik popularne King's Quest sage započete "davne" 1989. Otada se mnogo toga promijenilo, ali je igra zadržala atmosferu i duh koji ju je sve te godine i činio toliko zanimljivom. Mask of Eternity je velika prekretnica u King's Quest serijalu. Po prvi se put pojavljuju dvije važne stvari, 3D engine koji omogućuje povećanu interaktivnost koja se nikako nije mogla ostvariti u virtualnom 2D svijetu te akcijske elemente koji igru čine zanimljivijom a nije ih bilo u prijašnjim nastavcima. U jednom od prijašnjih Hackera bilo je najavljeno da će cijela igra stati na jedan CD, no čini se da su programeri prenaigli s tom izjavom jer, kako stvari stoje, igra bi trebala zauzimati mnogo više mjesta, osim ako se



kodni način zapisivanja 3D enginea ubrzo znatno ne promjeni. Izlazak na tržište najavljen je za jesen, no moja je procjena da se igra, iz više razloga, neće pojaviti prije Božića, no nikad se ne zna.



King's Quest 8	
Proizvođač	Sierra
Izdavač	Sierra
Žanr	avantura
Izlazi	jesen/zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

### John Carmack radi na Quakeu 3

Napravivši Quake 2, momci iz id Softwarea planirali su najrazličitije expansion packove za dotičnu igru, ali ako je vjerovati Johnu Carmacku, čini se da već rade na potpuno novoj igri koja će jednog lijepog dana biti Quake 3. Igra će rabiti potpuno novi grafički engine koji će biti u cijelosti hardverski ubrzan (nema više softverskog renderiranja), čime će znatno ograničiti krug mogućih korisnika, ali uvelike dobiti na kvaliteti.

### Hasbro oživljava prošlost

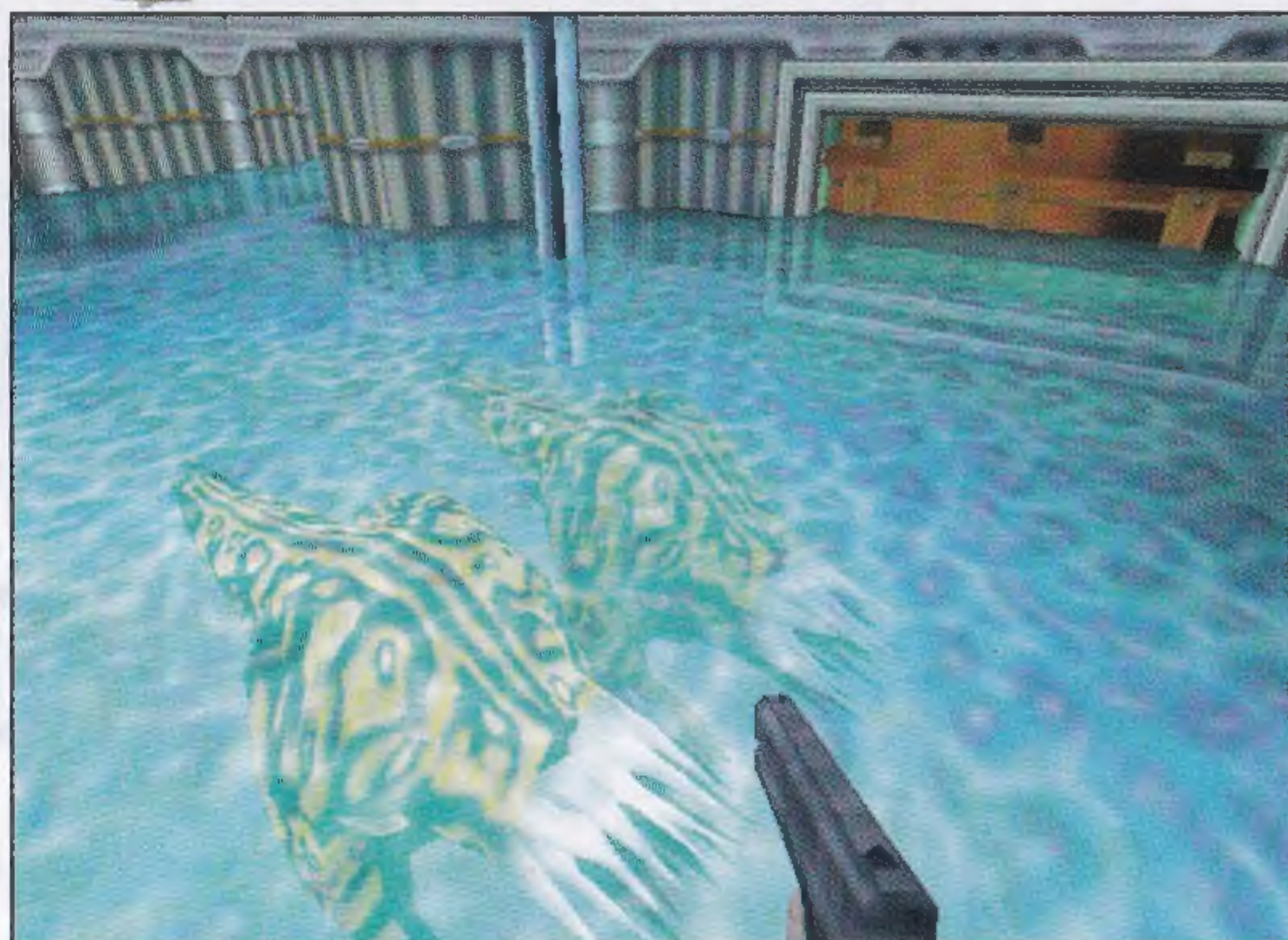
Hasbro Interactive je kupio prava na izdavanje i doradivanje više od 75 igara koje su dosad bile u vlasništvu već davno pokopanog Atarija. Hasbro želi osviežiti igre kao što su Centipede, Missile Command, Pong, Breakout, i Tempest te ih pomoću nove tehnologije vratiti u život, što će mnogi znati cijeniti.

INFO PLUS



# Half-Life

Kao i većina igara, Half-Life je imao "malih" problema s datumom izlaska. Isprva se govorilo da će igra izaći krajem prošle godine, potom je sve odgođeno za siječanj/veljaču ove godine, ali ni to programerima iz Valvea nije bilo dosta pa su igru "definitivno" najavili za travanj (samo da ne krenu stopama Daikatane). Dok smo mi razmišljali o izlasku igre, programeri su mogli kako je učiniti boljom da bi preživjela oštar napad konkurencije (pročitajte najavu za Unreal). Protivnički AI je, navodno, doveden do savršenstva, tako da čudovišta neće više stajati na mjestu kao ukopana dok ih punite



olovom. Napravljena su i neka poboljšanja u licenciranom Quake engineu, a ona se posebno odnose na grafiku. Nadajmo se da će Half-Life uskoro zaživjeti u društvu već legendarnih 3D pucačina.



Half Life	
Proizvođač	Sierra
Izdavač	Sierra
Žanr	3D pucačina
Izlazi	travanj '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



## INFO PLUS

### Microsoft među najvećima

Bill Gates može biti ponosan - Microsoft, tvrtka koja postoji dvadesetak godina, prešao je magičnu crtu od 200 milijardi dolara, koliko bi trebalo dati za sve njegove postojeće dionice, čime se našao u društvu s tvrtkom General Electric, čiji korijeni sežu još u 1878. i doba Thomasa Edisona, a uskoro bi se ovom dvojcu mogao pridružiti Intel (151 milijarda) i Coca Cola (169 milijardi).

# Riot: Mobile Armor

## Zar još jedna 3D pucačina?

Viši ne možemo reći da je tržište igara samo pretrpano 3D igrama, jer se golem dio tog tržišta u potpunosti okrenuo toj vrsti igara. Što to znači? Ponajprije, promjene, i to ne baš male jer bez neke od poznatijih 3D kartica ne možete više opstati u svijetu "pravih igrača", no bit će i pozitivnih pomaka - izvrsna 3D grafika je prepuna brzih ocharavajućih lightning efekata. Monolith je u suradnji s Microsoftom odlučio stvoriti kvalitetnu 3D pucačinu i nazvati je Riot: Mobile Armor. Igra će se, za razliku od mnogih drugih, temeljiti na vlastitom DirectEngineu koji su razvili ljudi iz Monolitha (rabe ga i u izradi Blooda 2). DirectEngine rabi sva najnovija softverska i tehnološka dostignuća pa će tako podržavati nove Voodoo2 3D kartice i za softversku podršku rabiti Microsoftov DirectX 6.0 koji je u završnoj fazi. Osim u 3D podržanom modu igranja, Riot će se moći pokrenuti i samo pomoću softverske podrške mada je programeri iz Monolitha baš ne preporučuju (pa zašto su onda to ubacili!). Priča nije baš



### Riot: Mobile Armor

Proizvođač	Microsoft
Izdavač	Monolith
Žanr	3D pucačina
Izlazi	proljeće/ljeto '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

najzanimljivija: na planetu Cronus prepunom minerala dvije se frakcije bore za prevlast i tu negdje ulijećete vi. Iako naizgled otrcana ideja za igru, Riot: Mobile Armor ima i svoju dobru stranu. Vi ste u ulozi Sanjuro Takeshia i nećete se morati goloruki boriti protiv hrpe poludjelih neprijatelja, nego ćete moći kontrolirati jednog od četiriju Mobile Combat Armora posebnih karakteristika i oružja. MCA je zapravo neka vrst golemog robota poput onih iz MechWarriora ili

Earthsiegea. Dok budete u jednom od takvih power-armora, svoj ćete lik pratiti iz perspektive treće osobe, čima vam se omogućuje bolja kontrola. Još jedna 3D pucačina na tržištu mnogima neće značiti ništa, no bit će i onih kojima će prirasti srcu.



### Microsoft prelazi na NITRO

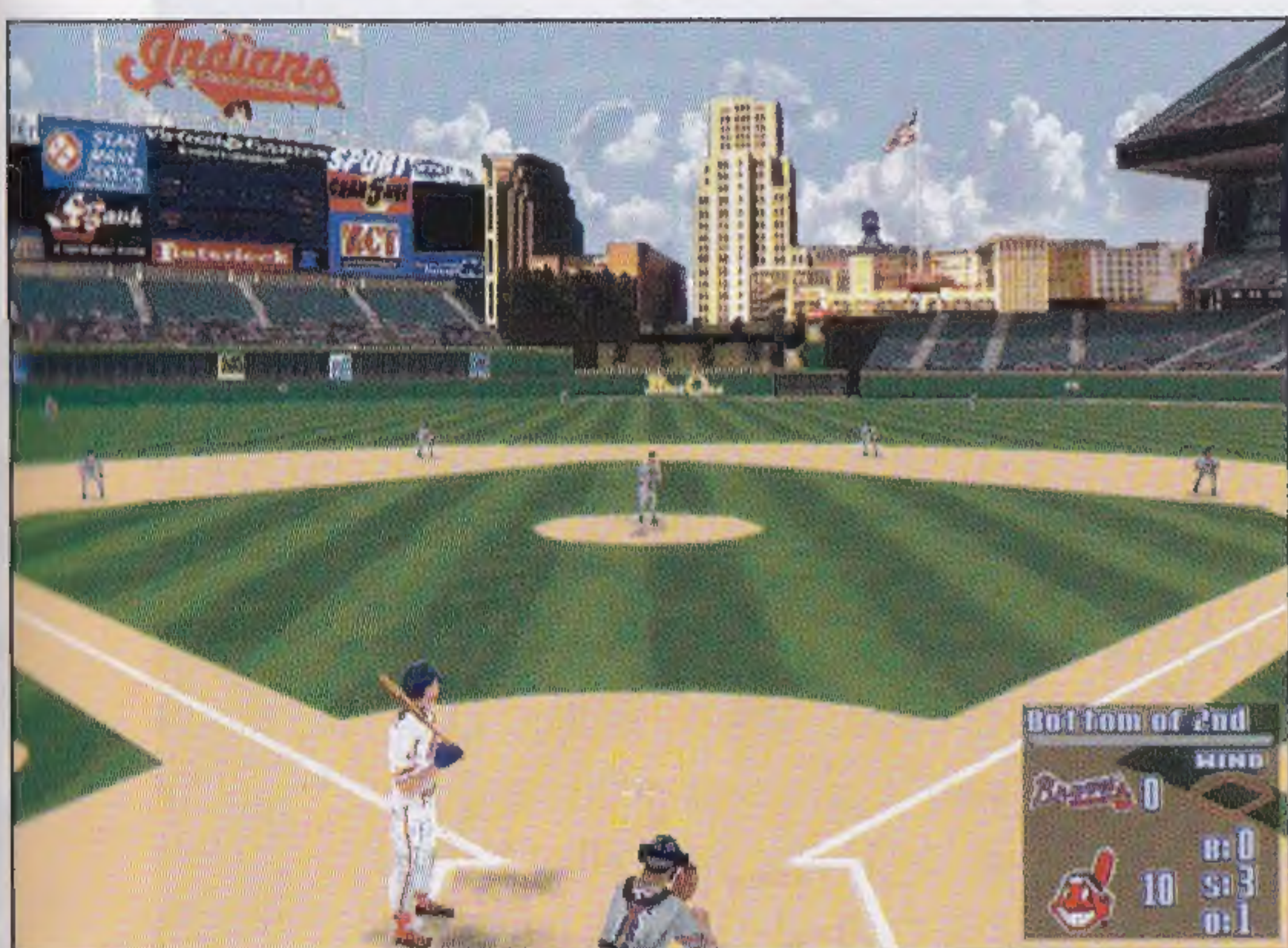
NITRO je kratica za novi program koji će Microsoft rabiti da bi posjetiteljima svojih web stranica ponudio on-line kupnju softvera po nešto nižim cijenama. NITRO će biti pokrenut u kolovozu, a moći ćete ga prepoznati po "buy now" natpisima kojih će biti svugdje gdje bi mogle biti i potencijalne Microsoftove žrtve.



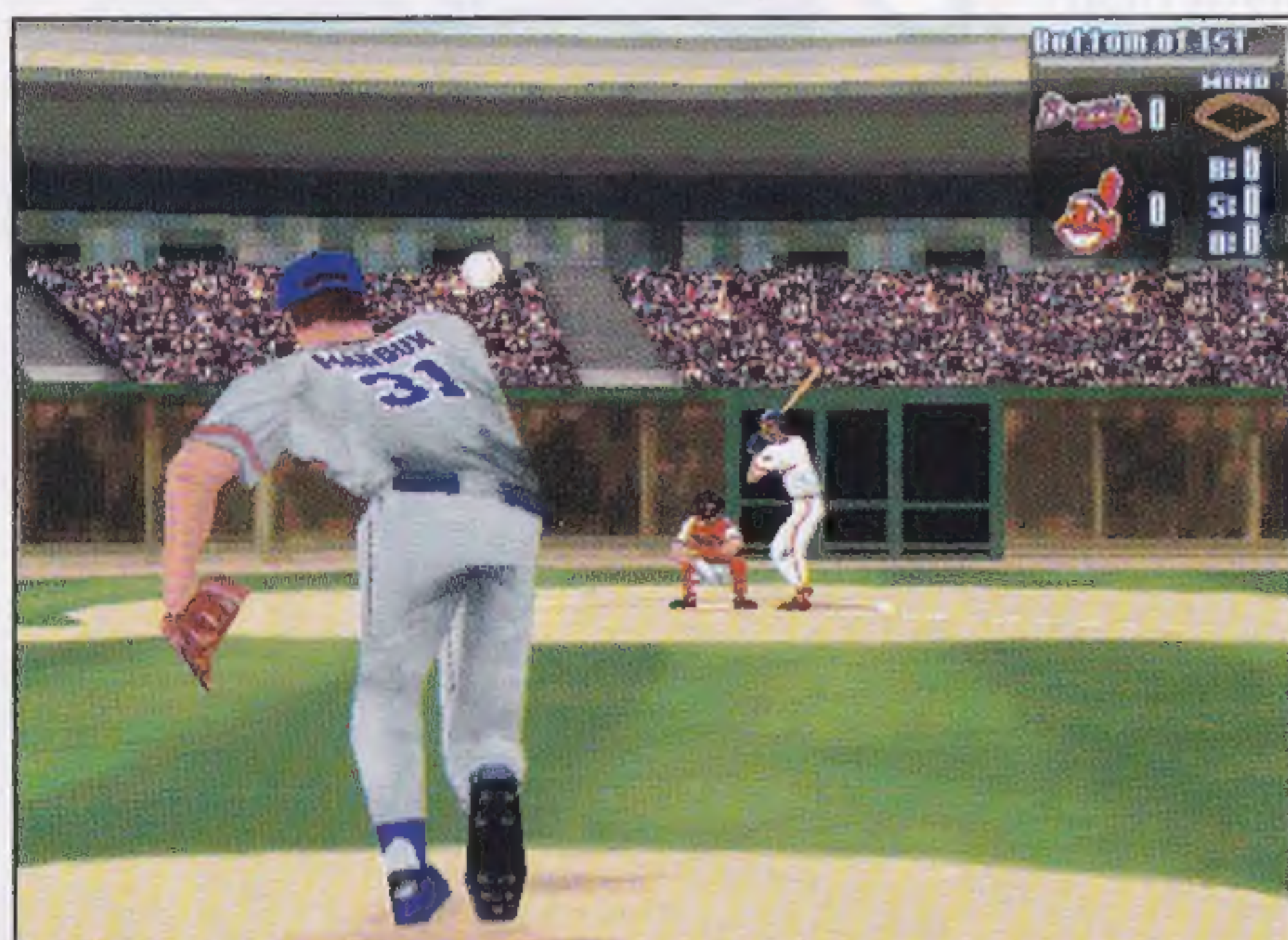
# Electronic arts - posla preko glave

Nisu samo Sierra i Team 17 prezaposleni radom na novim igrama. Electronic Arts, najveći europski proizvođač i izdavač igara, obećava nam zamamno bogatu 1998., prepunu iznenađenja i igračkih poslastica.

## Hardball 6 Take me out to the ball game



Začudo, posljednjih su godina sportske bejzbol igre uzele maha i sve ih je više na našim konzolama. Dok čitate ovaj tekst, Electronic Arts je vjerojatno već izdao svoj novi projekt - kvalitetnu bejzbol igru Triple Play 99., a tijekom uzavrelog ljeta izbacit će još jedan naslov, ovaj puta u produkciji Accoladea - Hardball 6 (to je već šesti nastavak iako zvuči nevjerovatno jer ni film Batman nije imao *toliko* nastavaka). Kako bi se što bolje prodao, Accolade se dobro raspitao kod svojih obožavatelja što bi voljeli vidjeti u nastavku. Svi su se, čini se, složili u jednome: nastavak mora imati 3D engine. No neće to biti običan engine, poput ostalih. Imat će neograničen broj kuteva kamere i rabiti dobro uhodane mehanike igre prijašnjih nastavaka.



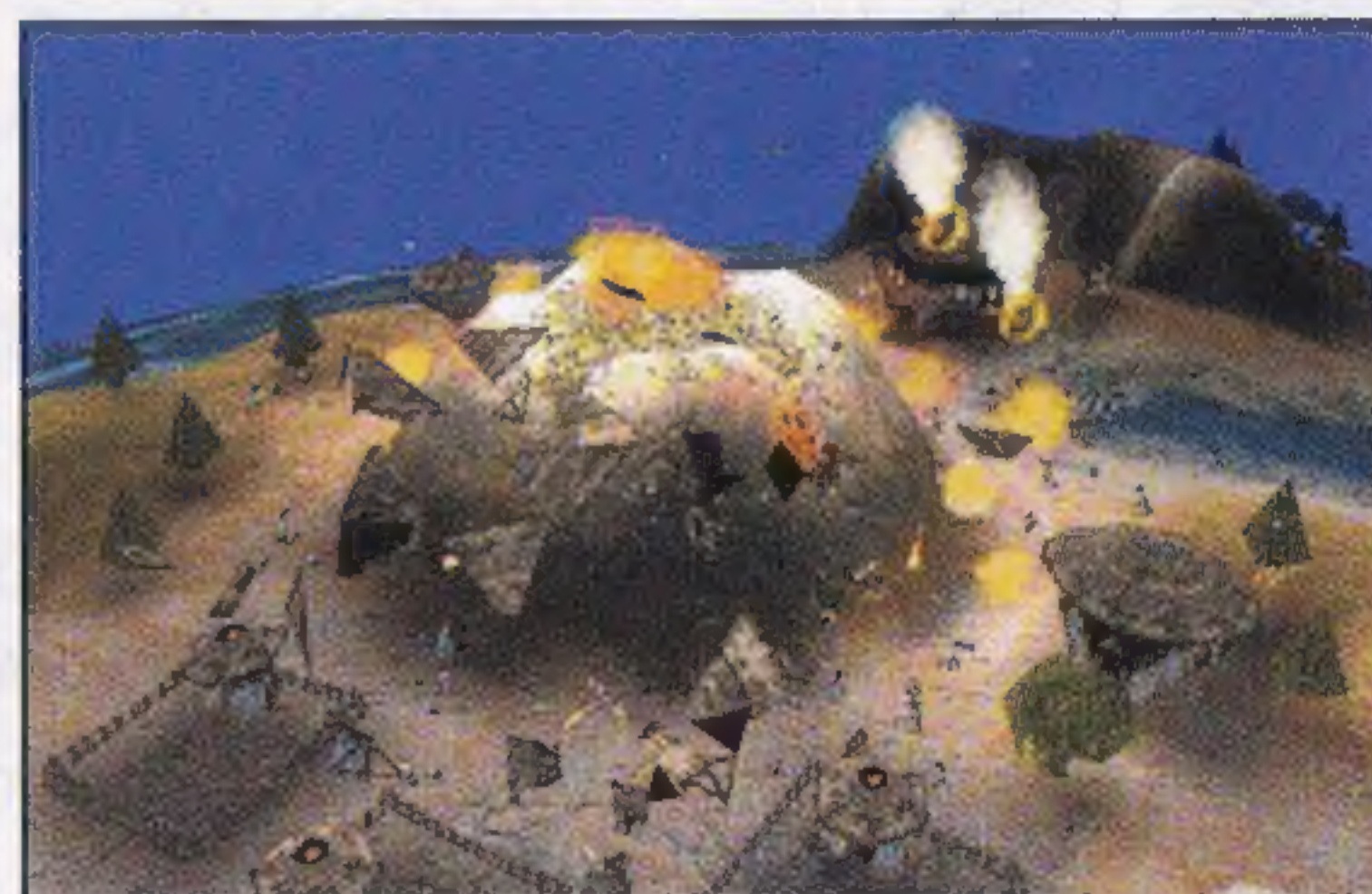
Hardball 6	
<b>Proizvođač</b>	Accolade
<b>Izdavač</b>	Electronic Arts
<b>Žanr</b>	sport
<b>Izlazi</b>	proljeće/ljeto '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

Zanimljivo je da su svi vaši igrači motion captureom prebačeni na računalo, a tek onda u velik broj poligona. Utakmice ćete igrati na nekom od realno prenešenih bejzbol stadiona iz stvarnoga svijeta (što iz prošlosti, što iz sadašnjosti). Što još dodati? Accolade je kao i u prijašnjim nastavcima unio statistike svakog igrača, realno napravljen bejzbol seasona i još mnogo sitnica značajnih svim ljubiteljima bejzbola.

Electronic Arts u tajnosti priprema još neke projekte o kojima ćete čitati u nekom od naših sljedećih brojeva, a dotad pregledajte novopristigle slike iz dviju već najavljenih igri.

## Populous 3 The Third Coming

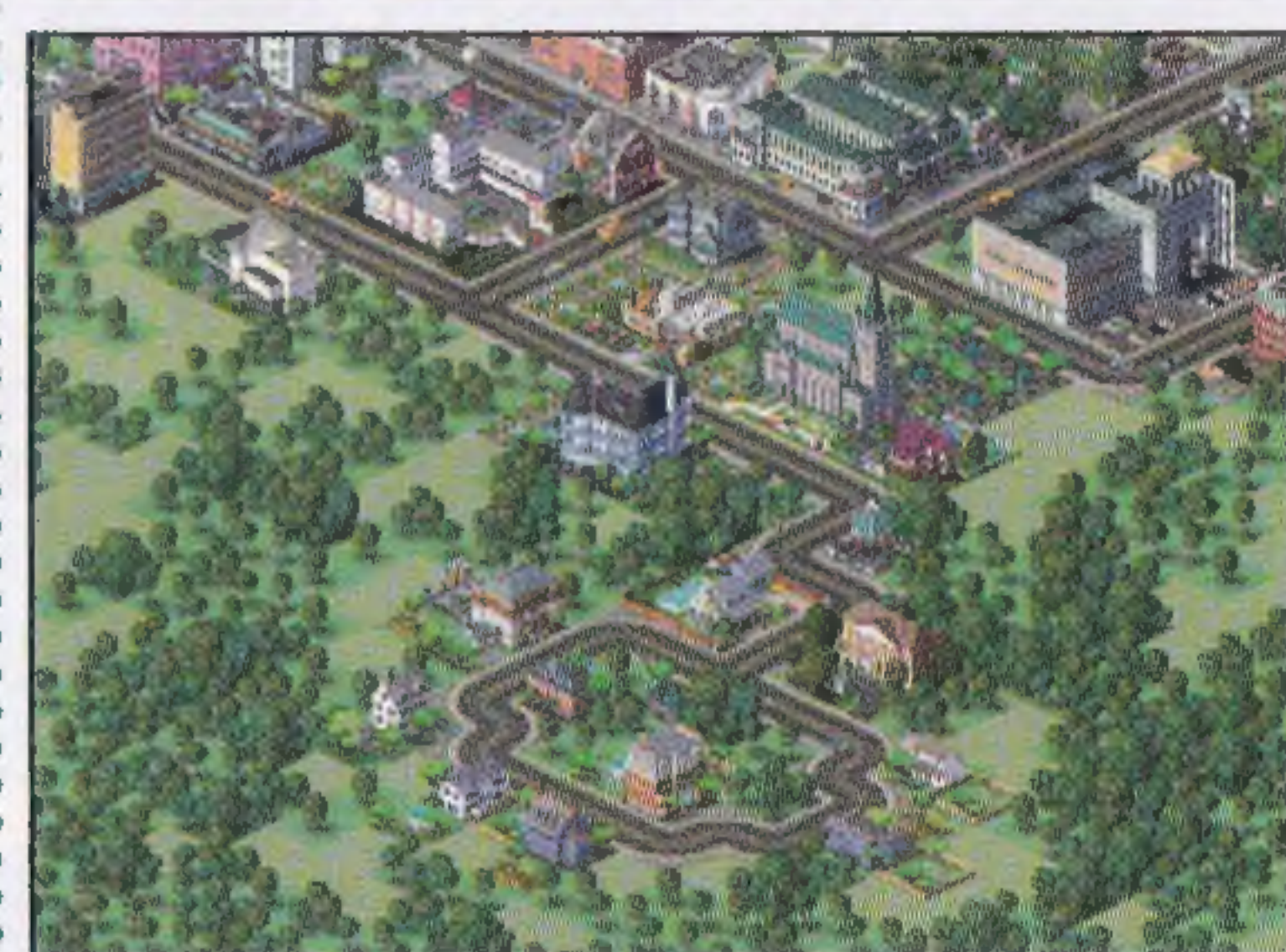
Nastavak serijala izvrsnih strategija u kojima ste igrali u ulozi sve-moćnog Boga je, nažalost, odgođen (kao da to nismo očekivali), pa će se igra pojaviti tek tijekom rujna. Hoće li vas barem malo utješiti pogled na ove izvrsne slike?



Populous 3	
<b>Proizvođač</b>	Bullfrog
<b>Izdavač</b>	Electronic Arts
<b>Žanr</b>	strategija
<b>Izlazi</b>	rujan '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Sim City 3000

Saznali ste u prošlom broju da je igra doživjela neke drastične preinake i to u grafičkom engineu: tijekom programiranja oduštal se od 3D-a i preusmjerilo se na dovoljno funkcionalni 2D. Ovu igru razvija Maxis, koji je bio uspješan i prijašnjim nastavcima.



Sim City 3000	
<b>Proizvođač</b>	Bullfrog
<b>Izdavač</b>	Electronic Arts
<b>Žanr</b>	strategija
<b>Izlazi</b>	zima '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Glasine svuda oko nas

Ako je vjerovati glasinama i nekim neslužbenim izvorima, Bullfrog (vrlo uspješan odjel Electronic Artsa) već duže vrijeme radi dva projekta - nastavak Dungeon Keepera koji, vjerujem, željno očekujete i još jednu zanimljivu igru - Theme Park 2. Obje bi svjetlo dana trebale ugledati najranije krajem ove godine. I Origin, tvorac Ultima serijala i online RPG-a *Ultima Online*, navodno, već radi ili upravo počinje raditi nastavak te uspješne online igre (koja je postigla velik financijski uspjeh, ali nije ispunila očekivanja zbog nemara nekih ljudi koji su radili na njoj, a tih je nekoliko nedostataka moglo biti uklonjeno da je igra malo odgođena).

### Ruska vojska otkrila Internet

Nakon godina razmišljanja i uvjeravanja, ruska se vojska konačno odlučila napraviti svoje Internet stranice i ponuditi javnosti neke opće informacije o sebi. Jedan od najvećih problema pri realizaciji ove ideje bio je nedostatak novca potreban za najnužniju hardversku opremu.

### Probijen 56-bitni DES kod

Tvrtka RSA Data Security koja proizvodi softver za enkripciju podataka potvrdila je da je njihov 56-bitni DES kod za enkripciju probijen. Za probijanje koje je trajalo četrdeset dana rabljena su računala spojena preko Interneta. Ovime RSA želi pokazati da 56-bitni kod nije dovoljno siguran te da bi američki zakon koji proizvođačima softvera zabranjuje izvoz boljih enkripcijskih alata trebalo ukinuti ili promijeniti.

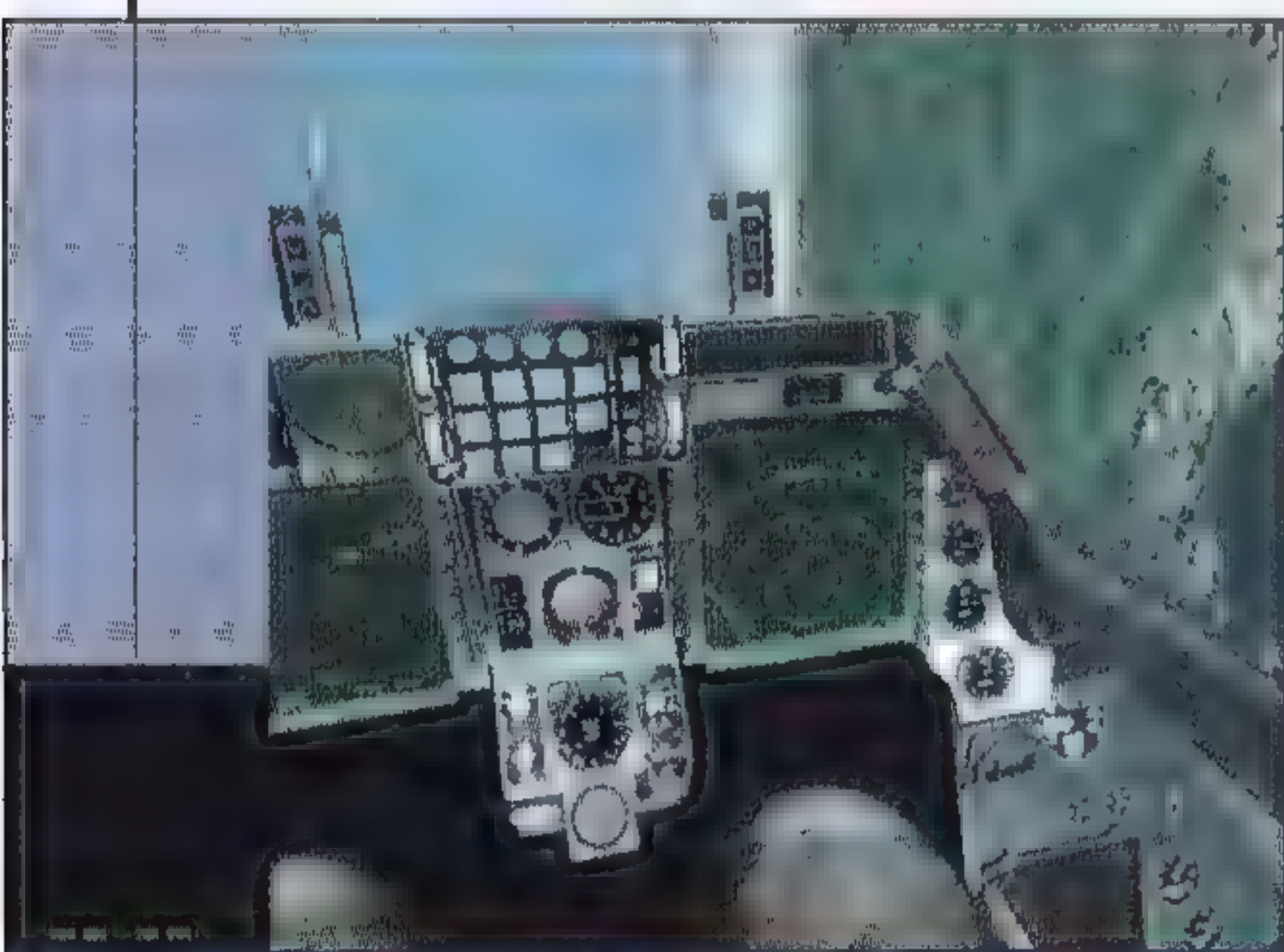
INFO PLUS





# Falcon 4.0

**M**icroprose se svojim raznolikim igrama koje su osvojile pregršt nagrada (sjetite se samo Civilizationa, UFO-a) našao među proizvođačkom kremom. Svoju je karijeru započeo legendarnim i mnogobrojnim zrakoplovnim simulacijama, a Falconom 4.0 je samo potvrdio da je potpuno zaslužen uvršten među najuspješnije izdavačke kuće računalnih igara. Igra ima prekrasnu grafiku i efekte te velik stupanj detaljnosti, što i jesu najvažnije značajke svake bolje zrakoplovne simulacije. Naravno, tu je i pregršt misija, dobar izbor zrakoplova na kojima ćete letjeti, multiplayer opcija s više modova igranja (dog-fight, cooperative), i "nužna" podrška za force feedback igraće palice. Igra nas, svakako, ne bi smjela razočarati.



## Falcon 4.0

Proizvođač	Microprose
Izdavač	Microprose
Žanr	simulacija
Izlazi	proljeće '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

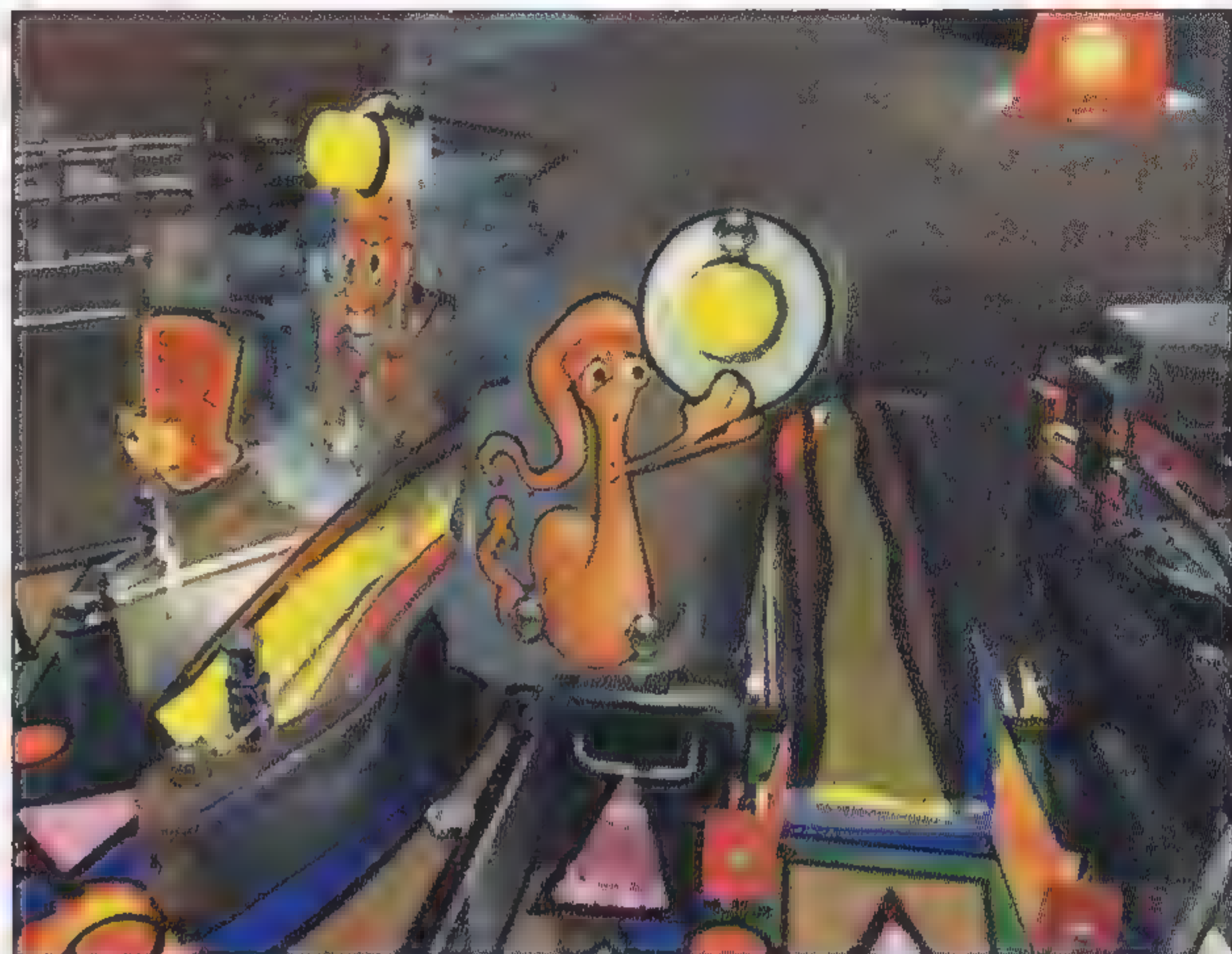
# Team 17 nikad ne spava

Svi ste čuli za izvrsnu igru Worms, to kontraverzno remek-djelo majstorskih ruku tvrtke Team 17. Ljudi iz Sedamnaestice ni sada ne spavaju, nego su se svim snagama okrenuli razvoju Addiction Pinballa, NightLonga i još nekih zanimljivih igara.

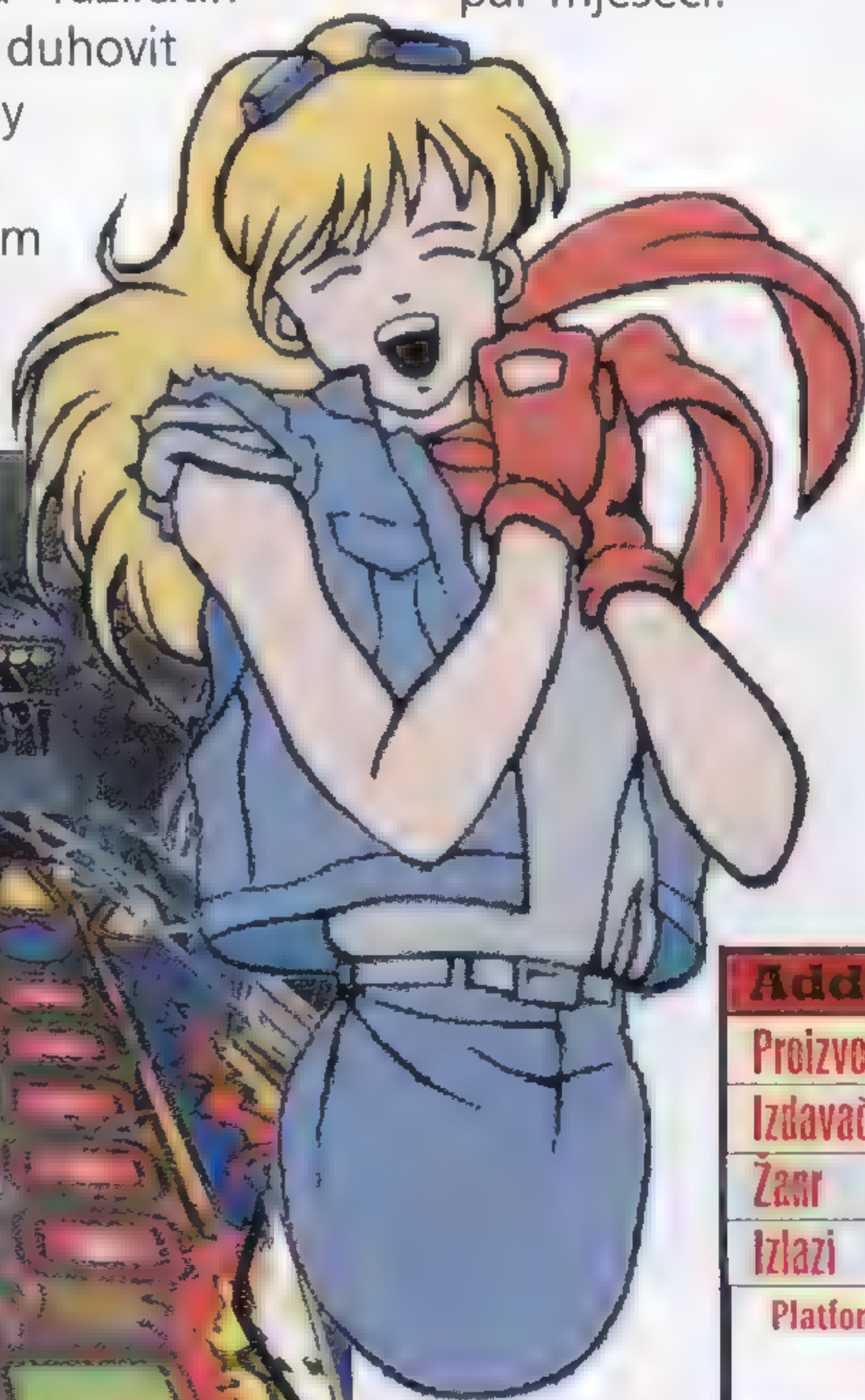


## Addiction Pinball

Došlo je vrijeme kad nećete više morati odlaziti u neki lokalni birc da biste odigrali igru ili dvije "pravog" flipera. Addiction Pinball u razvoju je već dvije duge godine, tijekom kojih se dotična igra nekoliko puta promijenila i to, naravno, nabolje. Igra, zasad, donosi dva fliperska "stola" različitih tema. Jedan je Worms - jednako duhovit kao i sama igra, dok je drugi Rally Fever (ime govori samo za sebe). Loptice ćete nabijati u realističnom i dinamičnom 3D okružju sa astalnim promjenama kuta



gledanja (četiri moguća). Oba su stola dizajnirana i renderirana na Silicon Graphics strojevima, što igri daje značajnu kvalitetu, uostalom, uvjerite se sami promotrivši neke od slika. Rezolucije sežu od 640x320 pa čak, navodno, do ultravisoke 1600x1200 i to u 16-bitnoj grafici. Datum izlaska nije točno određen (igra je već nekoliko puta odgađana), što zapravo znači da će se na tržištu pojaviti iznenada, možda dok "uživajte" čitajući ovaj broj, a možda tek za par mjeseci.



## Addiction Pinball

Proizvođač	Team 17
Izdavač	Microprose
Žanr	fliper
Izlazi	u trenutku pisanja
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> Saturn
	<input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac

## Stiže novi Web pretraživač

Goto.com je novi servis za pretraživanje golemog Internet svijeta. Iako su mu uzor Yahoo i Excite, Goto.com ima novi, potpuno komercijalni pristup traženju stranica. Oglašivači koji najviše plate bit će na vrhu popisa i time steci debelu prednost nad konkurencijom.

## Patch za F-22 ADF

Dugoočekivani patch za igru F-22 Air Dominance Fighter je konačno dostupan na [www.did.com](http://www.did.com). Patch nosi broj 1.1 i sadrži poboljšanu podršku za grafičke ubrzivače preko Direct3D, poboljšani multiplayer i još neke potrebne prepravke.

INFO



# Nightlong

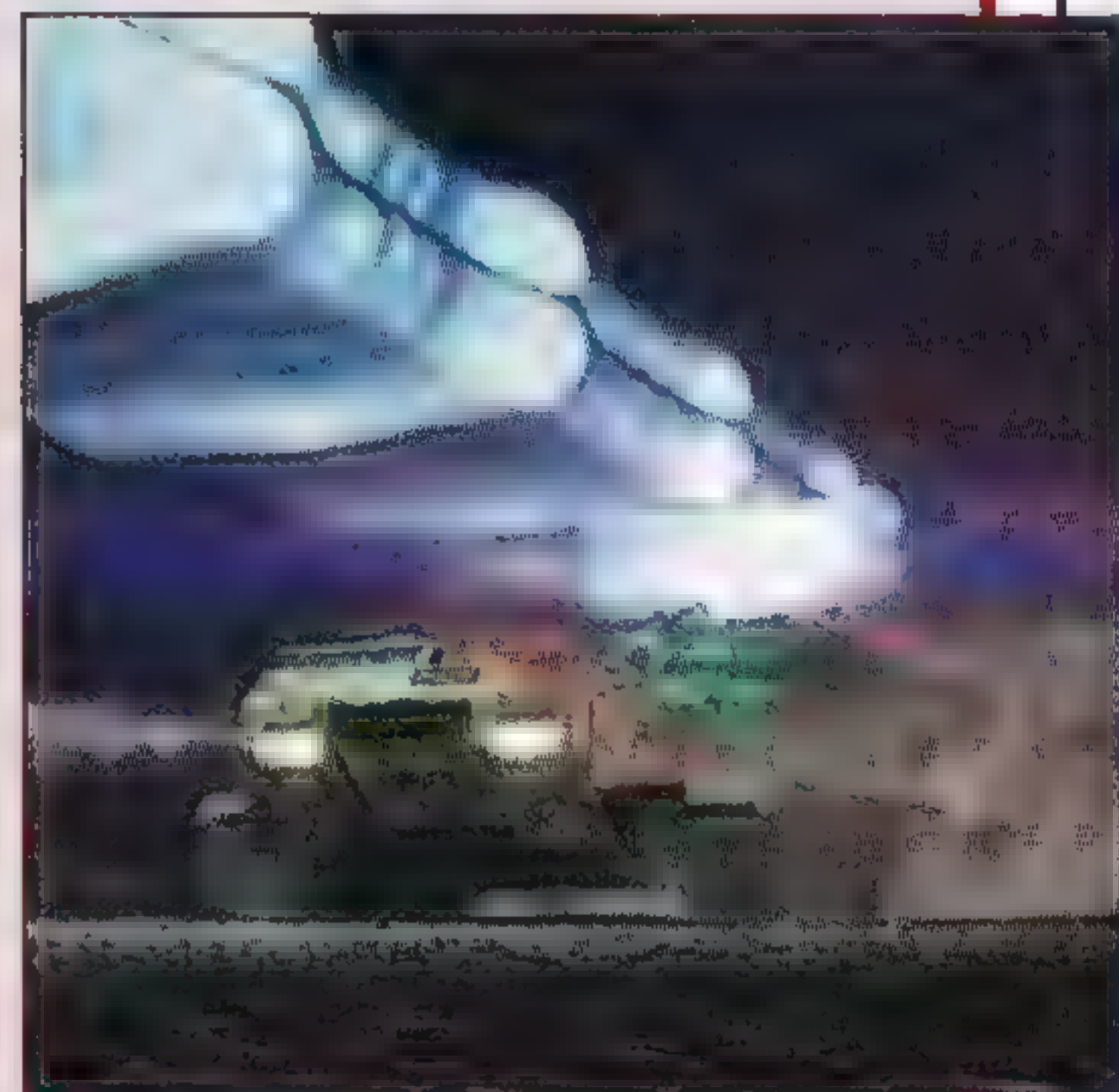
Team 17 se odlučio okušati i u avanturističnim vodama. Nightlong je "radno" ime njihove nove avanture koja je trenutačno u razvoju a možemo je očekivati na tržištu sredinom godine. U bližoj budućnosti naći ćete se u ulozi Joshua Reeva, bivšeg vojnog časnika. On se odlučio za malo drugačiji pristup, radi kao privatni detektiv birajući najteže i najdetaljnije slučajeve. Njegov prijatelj upada u velike nevolje i on mu mora pomoći. Igra će, osim genijalne grafike, nastojati postići atmosferu već viđenu u Blade Runneru, ali i više poraditi na detaljima i lokacijama (kojih je preko 80).

<b>Proizvođač</b>	Trecision
<b>Izdavač</b>	Team 17
<b>Žanr</b>	avantura
<b>Izlazi</b>	proljeće / ljeto '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> Saturn <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



## Comand & Conquer: Tiberian Sun

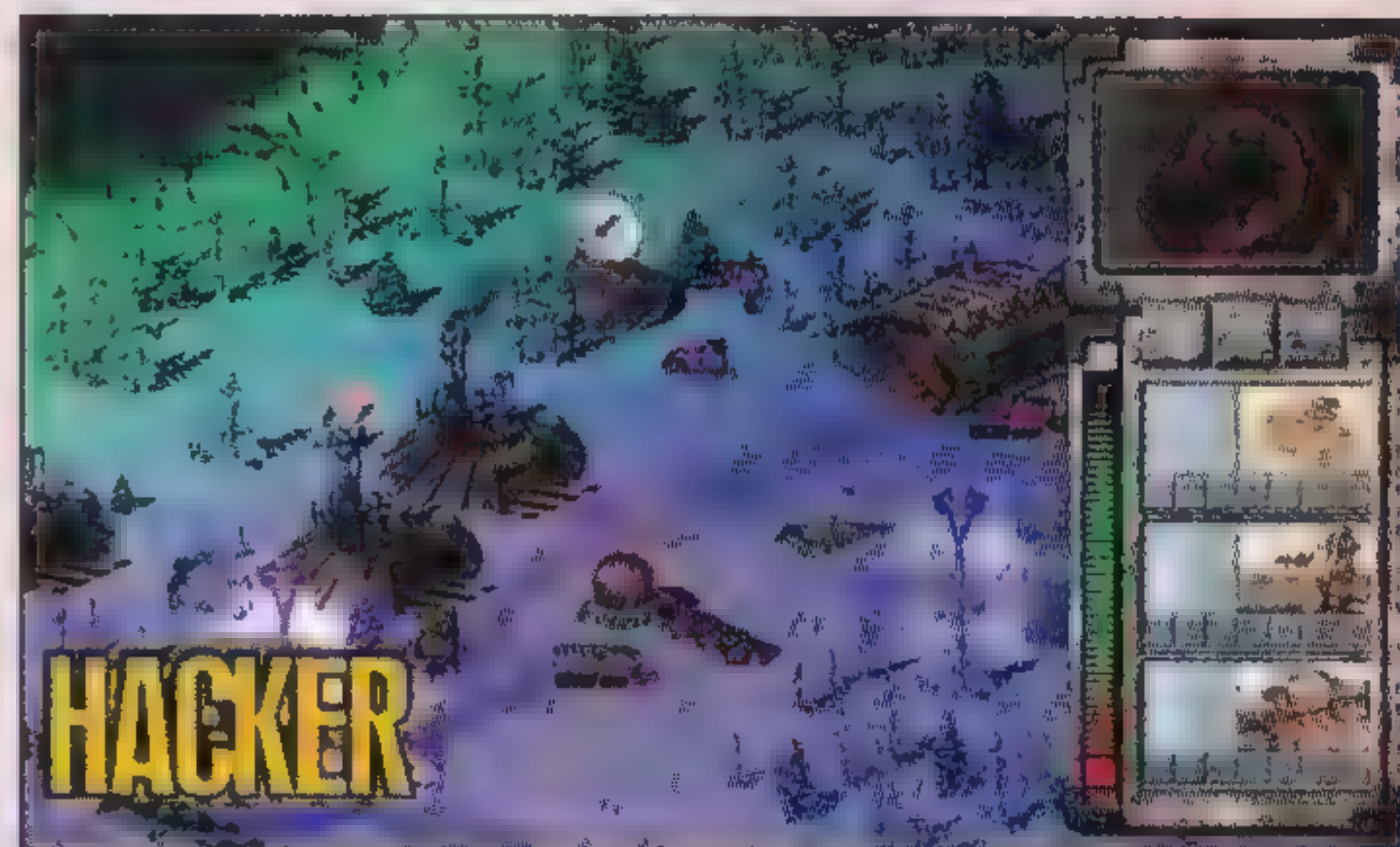
### THE KING IS BACK



Bilo je i vrijeme. Ovu igru, nasljednika prvog Comand&Conquera, igre koja je proslavila RTS žanr (koji je našao mjesto u srcima svih igrača), svi nestrpljivo očekujemo već godinu dana. Westwood je nakon dugog čekanja objavio da je igra u razvoju, zapravo, u uznapredovaloj fazi razvoja. Sve nove karakteristike koje će ova igra objединiti ne stanu u ovaj kratak tekst, no pokušat ćemo izdvojiti ono najbitnije (ostatak slijedi u nekom od opširnijih članaka u idućim brojevima). Izvrsna grafika, i to u punom smislu riječi, te toliko zapanjujući lightning efekti različitih eksplozija zaustavit će vam dah. Ponovno su tu dvije zaraćene strane, NOD i GDI, obogaćene novom generacijom vojnika i jedinica, i još neke zanimljive građevine. Nije došlo do velikih konceptijskih promjene, a tako je i bolje, jer je igra zadržala onaj pravi RTS osjećaj iz prvog djela. Kakve promjene još možemo očekivati?! We'll keep you informed..



<b>C&amp;C: Tiberian Sun</b>	
<b>Proizvođač</b>	Virgin
<b>Izdavač</b>	Westwood
<b>Žanr</b>	RTS
<b>Izlazi</b>	krajem '98
<b>Platforme</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> Saturn <input type="checkbox"/> Katana <input type="checkbox"/> Mac



#### Dark Omen pozlaćen

Electronic Arts je objavio da je igrom Warhammer: Dark Omen dostigao zlatnu nakladu te ide u novu distribuciju. Dark Omen je nastavak igre Warhammer: Shadow of the Horned Rat iz 1995., jedne od prvih igara za Windows 95.

#### Lara uskoro u kinima

Eidos Interactive je s Paramount Picturesom sklopio ugovor kojim dotičnoj kompaniji

daje svjetska prava za snimanje akcijskog filma po poznatoj igri Tomb Raider i s Larom Croft u glavnoj ulozi. Ne zna se kada će film biti u kinima, zato - budite strpljivi.

#### Promjena imena

Dynamix je objavio da će njihova igra Earthsiege 3 biti izdana pod novim nazivom - Starsiege - što znači da će i cijeli Earthsiege Universe nositi naziv Starsiege Universe.







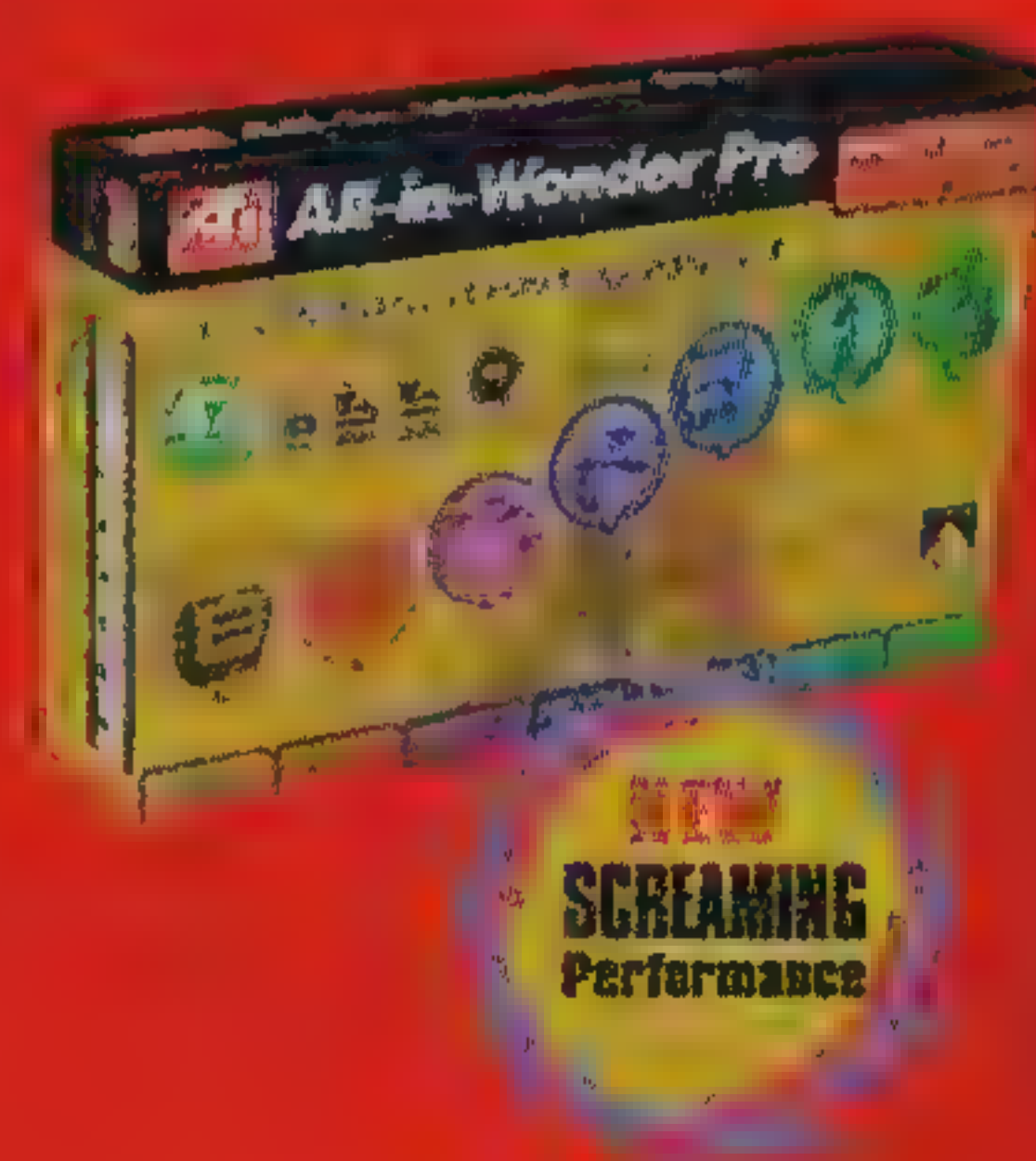
# All-In-Wonder Pro

## Želite do Vrhha?



ATI All-In-Wonder Pro jedinstveno je rješenje za sve Vaše multi-medijalne potrebe. U samo jednoj kartici objedinjeno je mnoštvo funkcija:

- ☒ Inteligentni TV-Tuner s DBX zvukom
- ☒ Snimanje TV slike te "instant replay"
- ☒ Vrhunski 3D grafički akcelerator
- ☒ "Full motion" video reprodukcija
- ☒ Video ulaz i video izlaz za TV i VCR
- ☒ Moćan 2D grafički akcelerator
- ☒ Hvatanje slike ili video isječka



## Formel

Zvečajska 5, tel. 01/340 853, 340 937, fax 315 349  
SPLIT, Karlovačka 24, tel./fax 021/526 669  
[www.formel.hr](http://www.formel.hr)

## Now You See It.





# Redline Racer



## Zanimljivost

Osim osnovnih modela motora na kojima se možete ludo utrkiivati, postojat će, navodno, još šest secret motora. Još nije točno određeno koji će to biti, no vjerujemo da će se ondje naći i antiknih modela i motora iz poznatih filmova ili crtića (a možda svi budu savršeno normalni).

## Redline Racer

Proizvođač: CRITERION STUDIOS

Izdavač: UBISOFT

Žanr: utrka motora

Izlazi: jesen '98

Platforme: ☒ PC ☐ PSX

## OSNOVNA OBILJEŽJA

Prekasni vizualni efekti, dobar osjećaj realnosti utrke zahvaljujući realnoj fizici, dobro osmišljenim zvučnim efektima i, ponajprije, programskom engineu koji sve to pokreće.

## NOVOSTI KOJE DONOSI

Realističnost prostora, tj. staze na kojoj se igra odvija, postignuta maksimalnom uporabom snage vašeg 3D ubrzivača.

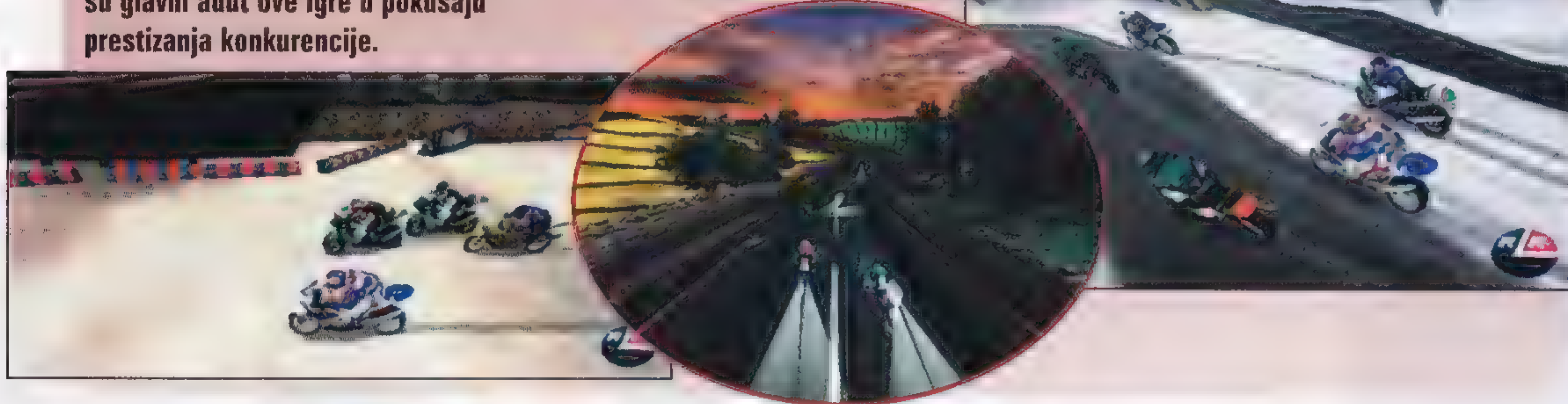
Pojedine tvrtke odlikuje hiperprodukcija igara sumnjive kvalitete, no uvijek se među njima nađe i koji kvalitetniji naslov. Izdavačke kuće Ubisoft i Criterion Studios uglavnom proizvode kvalitetne simulacije utrka najrazličitijih vozila. Redline Racer je još jedna u nizu, u koju je uloženo i novca i truda.

U ovom ste broju, pretpostavljam, pročitali članak o Motocross Madnessu, utrci motora (nešto drukčije vrste, motokros) koja bi se trebala pojaviti na tržištu ove jeseni, kad i Red Line Racer, što znači da bi moglo doći do natjecanja među tvrtkama koje ih proizvode. Obje će igre doživjeti velik broj promjena i uljepšavanja, što će nama igračima i te kako biti od koristi. Redline Racer je "klasična" utrka motorima na deset različitih staza: dvije u svakom krajoliku i još dvije secret staze. Po detaljno osmišljenim plažama, snijegom prekrivenim stazama, pustinjским kanjonima

i engleskim krajolicima moći ćete voziti jedan od brojnih motora različitih dizajnom i performansama (kočenje, skretanje, ubrzanje). Igru pokreće dobar grafički engine, a to, dakako, znači i izvrsnu grafiku (visoka razlučivost, dobri vizualni efekti) pa stoga i sami možete pretpostaviti - ova igra ne radi bez 3D video kartice. Uporaba 3D ubrzivača se mogla izbjeći, ali se ipak odlučilo na taj potez da bi se postigla tražena brzina za izvođenje velikog broja grafičkih operacija (realističnost igranja). Želite li saznati nešto više o Redline Raceru, pročitajte službeni intervju što smo ga dobili od ljudi iz Ubisofta.

## Glavni aduti

Maštoviti i realno napravljeni krajolici su glavni adut ove igre u pokušaju prestizanja konkurencije.



# Jonathan Small

producent  
Criterion  
Studiosa



stvoriti što realniji okoliš, što je postignuto izvrsnim 32-bitnim teksturama i uporabom brojnih poligona pri izradi svakog objekta, uporaba AGP-a nam je uvelike pomogla pri uporabi tih tehnika. Drugo, vodili smo se činjenicom da igra mora sadržavati vrlo stvaran model fizike. Za igrača to znači vrlo realističnu vožnju i različite performanse motora. I treće, igru smo začiniili dodavanjem velikog broja specijalnih efekata (iskre vidljive u tunelu, tragovi na pjesku, kiša, magla i ostali lightning efekti).

**Koliko će daleko sezati realističnost u Red Line Raceru? Je li realnost dovedena do savršenstva, ili će se igra više temeljiti na već spomenutom arkadnom igranju?**

• Želimo postići najveću moguću realnost u arkadnom igranju. Što znači da je igra u potpunosti prava arkadna utrka, ali smo nastojali uvesti, kako vizualnu, tako i fizikalnu realnost.

**Osim već standardne, koju još tehnologiju kanite rabiti pri izradi igre, tj. koje će opcije igra podržavati (Force Feedback, 3D sound)? Koliko će one doprinositi igri?**

• Red Line Racer podržava Force Feedback joysticka kao i 3D sound. Također je uključena podrška za digitalne joysticka. Force Feedback će nastojati pružiti privid kao da ste stvarno ondje, moći ćete doslovno "osjetiti" cestu. 3D sound omogućuje vam da na vrijeme čujete ostale igrače - možete osjetiti kako vam se približavaju, a pruža vam i ostale zanimljive zvučne efekte.

**Koje će promjene igru Redline Racer učiniti drukčijom i kvalitetnijom od ostalih istovrsnih igara?**

• Ideja je bila donijeti potpuno arkadno iskustvo u svaki dom. Trenutačno dostupna tehnologija, a posebno 3D ubrzivači, to i omogućuju.

**Na koji način kanite s prijestolja svrgnuti trenutačno vodeću igru u motoutrkama, Moto Racer?**

• Podizanjem kvalitete, i to u trima kategorijama. Prvo, želja nam je bila unijeti vrhunsko vizualno iskustvo. Nastojali smo







PlayStation

**REN**  
**PROM** d.o.o.

Mlinska 4, 10434 STRMEC, SAMOBOR  
tel/fax: 01/88 49 43, 01/88 50 50

**MALOPRODAJA U CENTRU GRADA:**  
"STUDIO 19", Gundulićeva 19, Zagreb  
tel: 01/485 4005, 485 4416

**RENOPROM RIJEKA:**  
E. Čandeka 23a, tel: 051/671 540

**RENOPROM SPLIT:**  
Matice Hrvatske 68, tel: 021/371 456

**Nikad jednostavnije do SONY-a**

↪ čekovima i  
karticama na rate  
↪ gotovinom uz  
popust od 10 do 15%

Za članove

**HACKER  
CLUB**-a

POPUST  
5%

JANUS  
STUDIO



# Descent: Freespace



Sve se mijenja, pa tako i svijet računalnih igara i igre koje ga čine. Kad se pojavila vrsna simulacija natjeravanja i prepućavanja podzemnim hodnicima Descent, proslavila je tvrtku Parallax koja ju je osmislila, što zbog svoje ideje, što zbog grafike i dobre igrivosti. Nekoliko godina poslije izlazi Descent 2, igra jednako visoke kvalitete s još boljom grafikom i efektima te Parallax ponovno bilježi izniman uspjeh. Novi nastavak pod imenom Descent: Freespace the Great War trebao bi taj uspjeh ponoviti i označi revoluciju u žanru svemirskih pucačina i simulacija.



U prošlom broju Hackera na Info stranicama Luke Mihaljevića dobili ste osnovne podatke o igri Descent: Freespace the Great War. Igru razvija tvrtka Volition, ogranak poznatog Parallaxa (osnivača Descent serijala) u suradnji s poznatom programerskom i izdavačkom kućom Interplay. Freespace svoju priču udaljava od standardnog Descenta u kojem ste svoj igrački život proveli u podzemnim postrojenjima i rudnicima - ovdje sve započinje mnogo godina poslije, u budućnosti, kad su Zemljani počeli širiti granice poznatog im svemira i

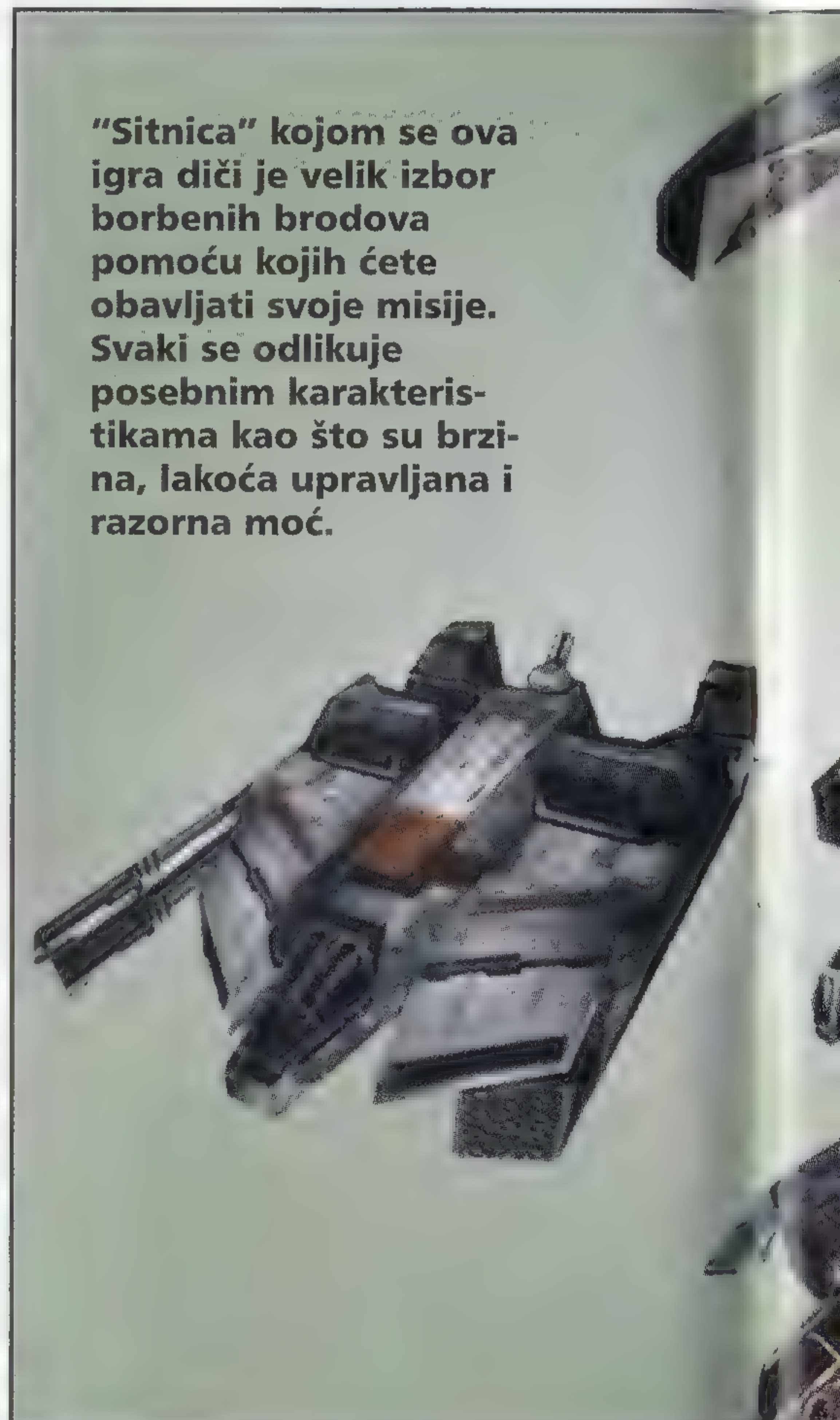
naseljavati planete pogodne za kolonizaciju. Da bi održali "red i mir", osnovana je nova međugalaksijska vlada GTA (Galactic Terran Alliance) koja se bavila političkim i gospodarskim pitanjima (dopremanje zaliha na udaljene kolonije). Baš kada je sve izgledalo lijepo i krasno, iz svemirskog prostranstva stigla je inteligenta izvanzemaljska rasa - Vasundansi. Umjesto obostranog razumjevanja, izbio je rat između dviju snagom ujednačenih rasa. Nakon četrnaest godina ratovanja i krvoprolića, pojavljuje se još jedna sila izvanzemaljaca Shivans oboružanih tehnologijom neviđene snage. Usprkos očekivanjima, priđošlice se ne priključuju ni jednoj strani, nego kreću u rat protiv njih odnoseći žrtve na objema stranama. Kako bi se spasili od novih neprijatelja, GTA i Vasundansi ujedinjuju svoje snage i kreću u "veliki rat". Ali to još nije sve.... Dio Vasudansa

nikako ne može zaboraviti svoje nesuglasice sa Zemljanima te nastavlja rat protiv njih i protiv tzv. "izdajničke" braće.

"Sitnica" kojom se ova igra diči je velik izbor borbenih brodova pomoću kojih ćete obavljati svoje misije. Svaki se odlikuje posebnim karakteristikama kao što su brzina, lakoća upravljanja i razorna moć.



Descent meets Wing Commander - konačno nešto originalno!





# the Great War

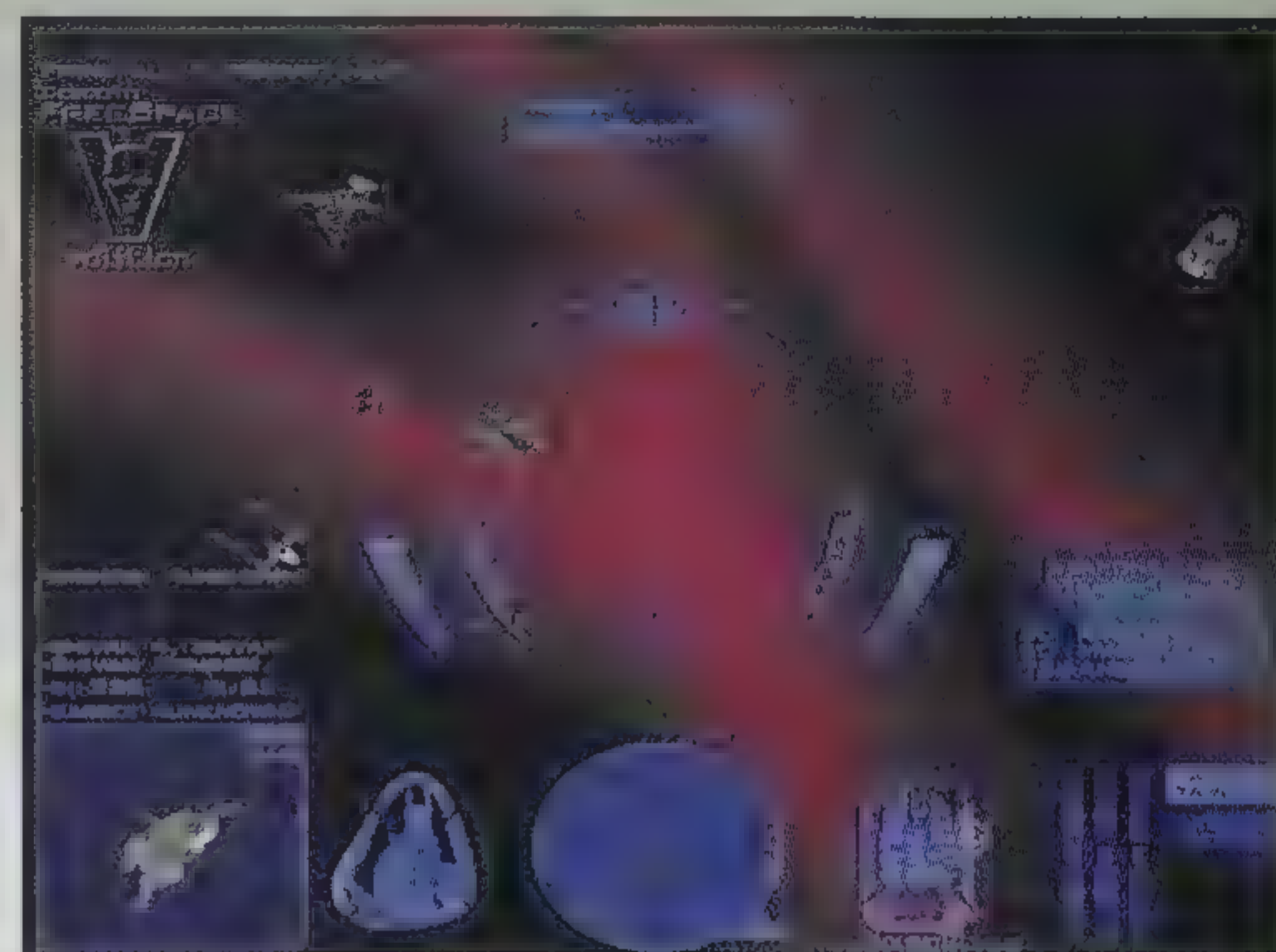
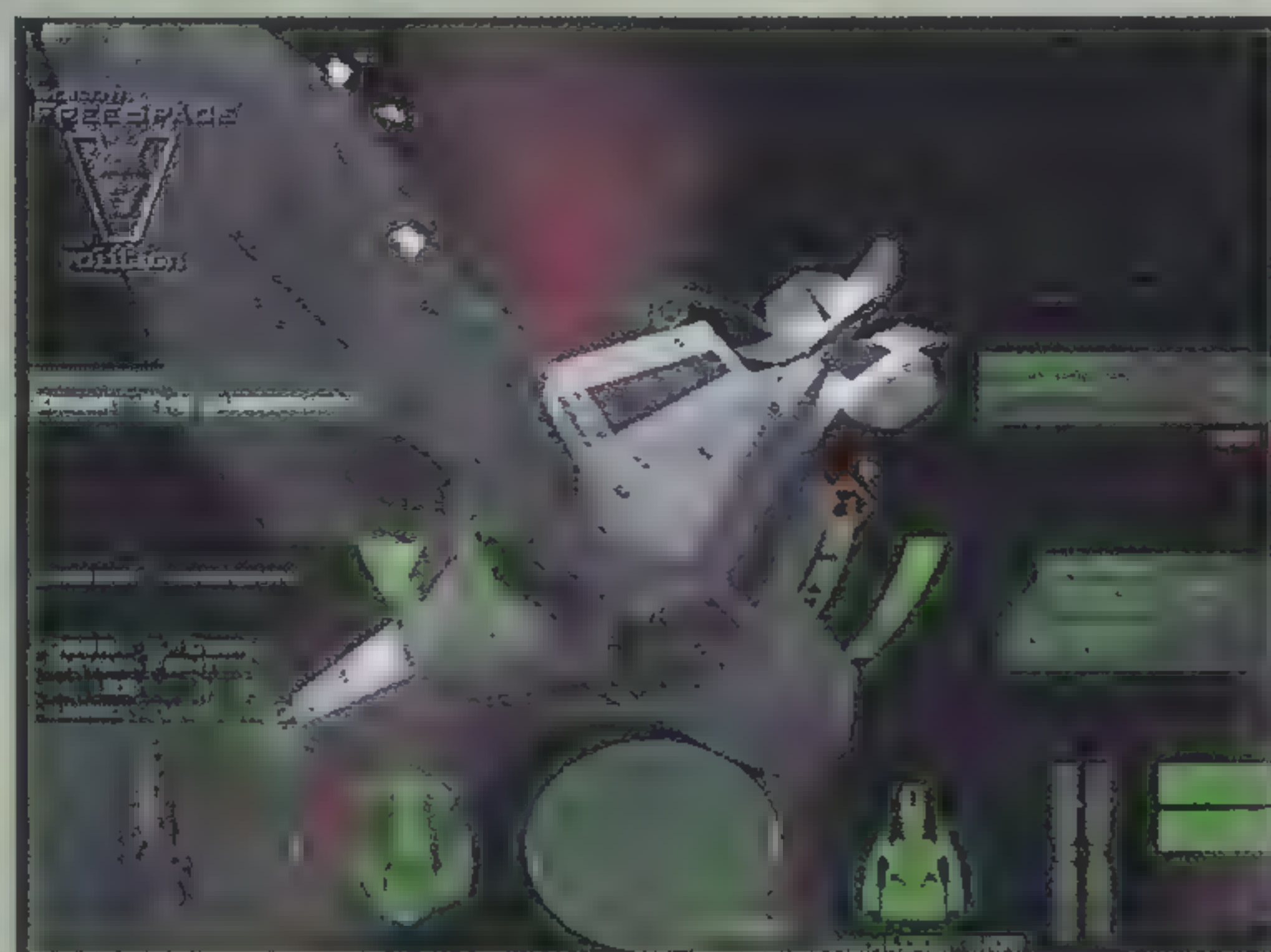
## Nitko nije savršen

Poput svake igre, i ova ima svoj nedostatak - interaktivnost. Naime, sve su misije manje-više linearno dizajnirane tako da igra neće imati veći broj završetaka koji bi ovisili o ishodu svake misije. No ipak nekakva vrsta interaktivnosti postoji, naime, tijekom igre možete pratiti dva različita puta do pobjede. Osim glavnog cilja, u svakoj misiji postoje i neki "neobavezni", poput uništavanja određenog bombara, koji će vam ako ih ne ispunite otežati situaciju u nekoj od sljedećih misija, u ovom slučaju dotični bomber se ponovno pojavljuje i osnažuje neprijateljsku stranu.

## Svemirska prostranstva

Zar se cijela priča odvija u svemirskim prostranstvima? Točno, prostor na kojem igrate nije više ograničen tunelima kao prije, već vam je na raspolaganju čitav svemir (no dobro, skoro). Glavno obilježje kojim se *Volition* naveliko hvali je jednako dobra kvaliteta single-player i multiplayer verzije (vjerujem da je većini poznat dobro izrađen multiplayer mod viđen u *Descentu 2* koji je podržavao velike skupine igrača i

Iznenadujuće dobra grafika i zadovoljavajuće izvedeni lightning efekti, sve izvedeno u velikoj dinamičnosti, u posljednje su vrijeme vrlo neobični za igre (pogotovo simulacije) koje ne rabe neku od boljih 3D kartica.



time činio igranje zanimljivijim). *Volition* će kao server za *Freespace* rabiti **matchmaker**, što bi, navodno, moralo omogućiti igranje velikom broju igrača u istoj misiji (oko 16). Iako se igranje neće odvijati putem servera, ono će zapravo biti nešto poput *TEN-a* ili *Internet Gaming Zonea*, znači, mjesta na kojem ćete moći naći ljude željne igranja ili se jednostavno priključiti jednoj od već pokrenutih misija. Sigurno su se mnogi od vas već zapitali hoće li im i

za ovo biti potreba prokleta 3D ubrzivačka kartica? Začudo, ne - za ugodno igranje 3D kartice nisu nužne (slike na ovim stranicama su iz verzije koja ne rabi 3D ubrzivače), ali će svakako biti podržane, čime ćete dobiti bolju grafiku i lightning efekte, ali većih razlika u frame rateu (navodno) neće biti. Vrhunski užitak pri igranju *Freespacea* doživjet ćete igranjem na jednom od *Force Feedback* kontrolera, a postoji mogućnost skore

proizvodnje FF uređaja posebno pripremljenog za ovu igru (živi bili pa vidjeli). Zbrojimo li sve dosad izrečeno, nameće se zaključak da bi *Freespace* trebao biti vrhunski proizvod. Ukoliko podbaci, još uvijek se možemo nadati da će situaciji spasiti pravi sljedbeni *Descent* serijala - *Descent 3*. ☺

## Descent

Proizvođač VOLITION/PARALAX

Izdavač INTERPLAY

Žanr simulacija

Izlazi travanj/svibanj '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX

## OSNOVNA OBILJEŽJA

Zanimljiva priča, pregršt misija, veliki "vozni park" najrazličitijih svemirskih brodova, od malih i brzih lovaca do tromih bombardera. Odličan spoj igrivosti nastao miješanjem elemenata *Wing Commandera* i *X-wing* vs. *Tie Fighter* začinjen je grafikom i zadivljujućim vizualnim efektima.

## NOVOSTI KOJE DONOSI

Konačno će se pojaviti igra koja objedinjuje singleplayer i multiplayer elemente. Većina je igara uglavnom bila zadivljujuće dobra u jednoj od tih grana (*Wing Commander Prophecy* je genijalna singleplayer igra ali joj uvelike nedostaje pravi multiplayer mod), dosad nijedna nije uspjela učinkovito objединiti obje.

Razorna moć u svoj svojoj snazi. Uključite jednu od ovih krasota, i "propucajte" svoj put do veličanstvene pobjede.





# Unreal

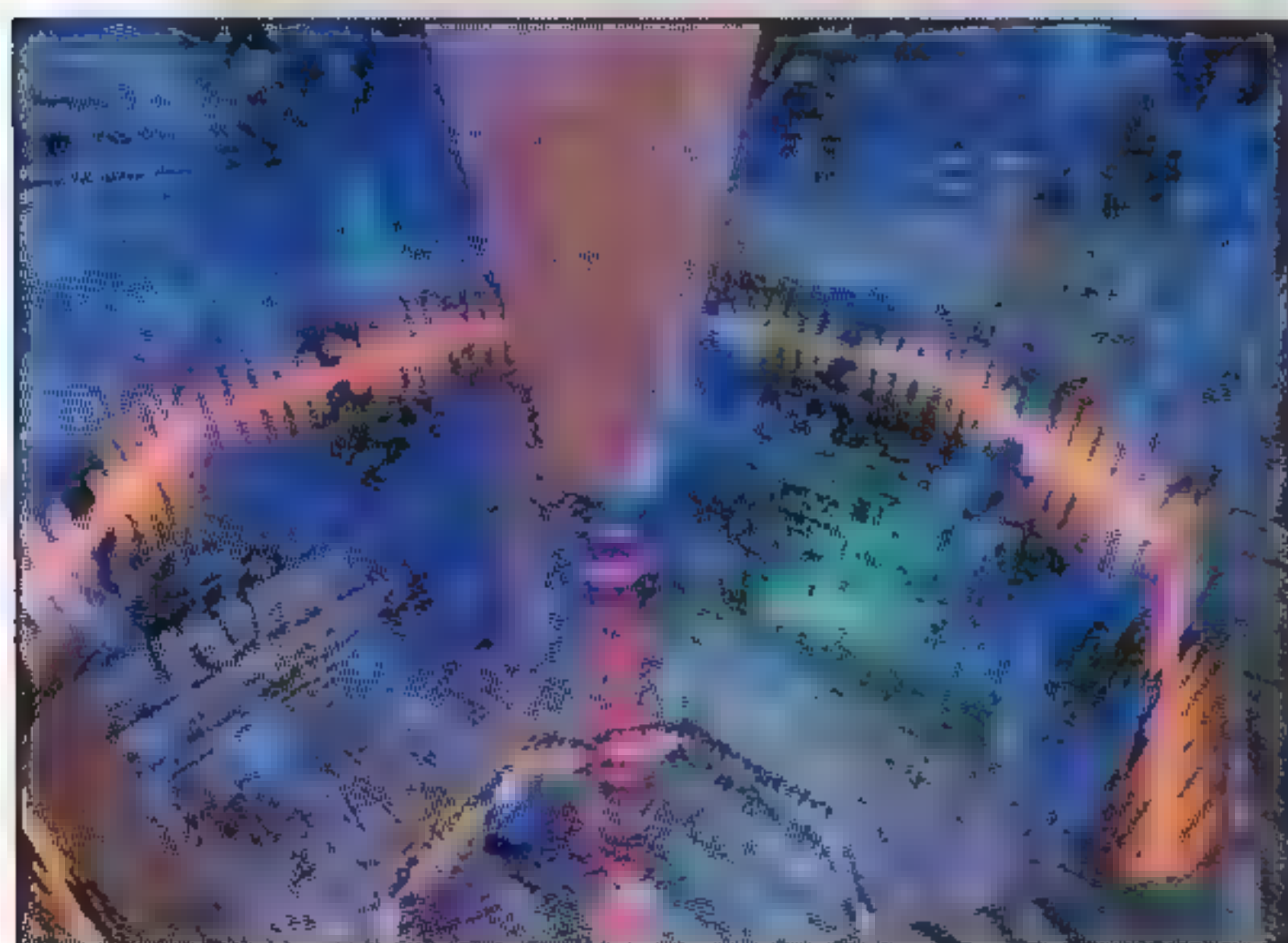
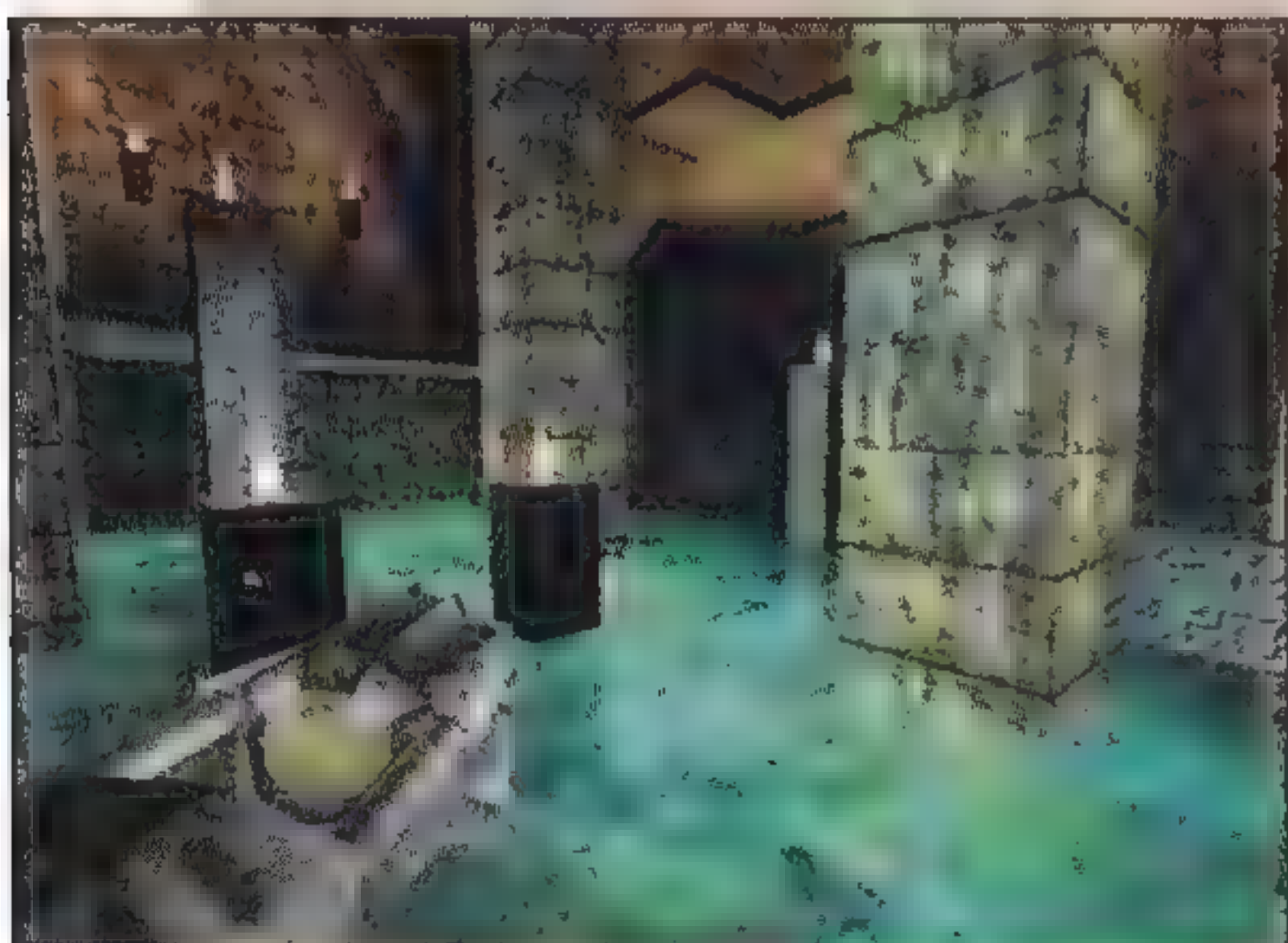


Ova je igra, kao i mnoge druge istog žanra (Daikatana, Half-Life), stekla lošu reputaciju svojim neprestanim odgađanjima izlaska. Ljudi iz Epic MegaGamesa su konačno odlučili: Unreal mora izaći najkasnije početkom ljeta.

Trebao je biti najveći konkurent Quakea 2 i svojim engineom označiti novu stranicu u povijesti 3D pucačina, no to se, nažalost, nije ostvarilo jer je kvaliteta Quakea 2 prisilila tvorce Unreala da porade na svom grafičkom engineu (uvedena su brojna poboljšanja i uklonjeni mnogi bugovi). Priča je, može se reći, zanimljivo osmišljena, jer nije utemeljena na već izlazanoj shemi napucavanja aliena koji su se iznenada pojavili i sada ugrožavaju vaš dragocjeni život (zamjenjene su uloge: sada vi ugrožavate njihove živote). Počinjete

## Lightning efekti

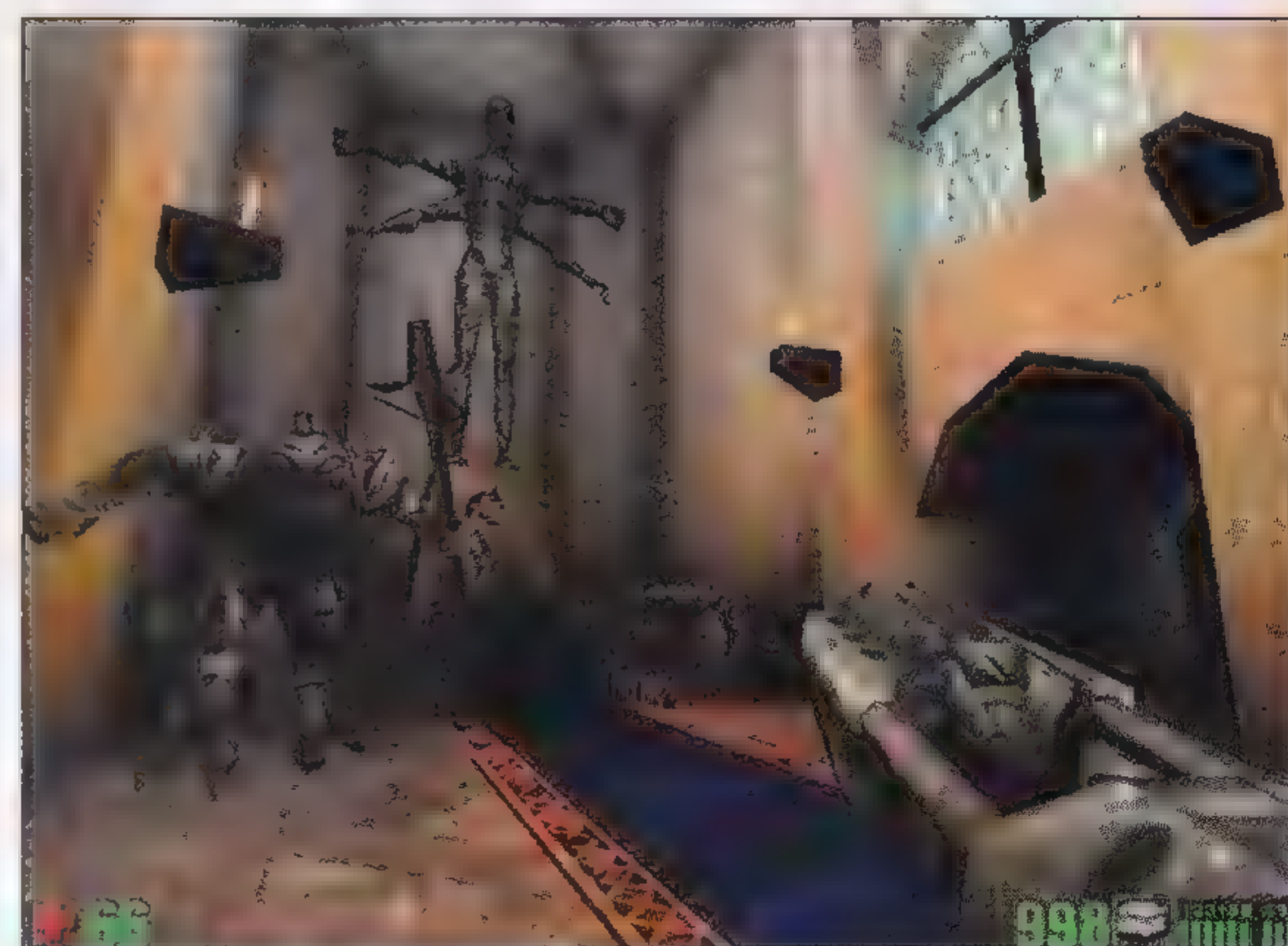
Ovako realističnim lightning efektima ne može se pohvaliti velik broj igara (zapravo, skoro nijedna). Za takve detalje ljudi iz Epic MegaGamesa su se stvarno morali namučiti. Čestitamo im na iznimno dobro obavljenom poslu.



Sudeći po slikama, izgleda da je netko ipak uspio napraviti bolji grafički engine od Quakea 2.

kao zarobljenik na velikom svemirskom brodu koji se nakon "nenadanog" kvara srušio na najbliži planet. Zahvaljujući okolnostima, uspijevate se izvući iz broda našavši se na potpuno nepoznatom planetu. Poslije doznajete da je pretrpan vrijednim mineralom Tarydiumom koji je zapravo svojim svojstvima uzrokovao katastrofu vašeg broda. Na novom planetu nailazite na dvije alienske rase: superiorniji i agresivniji Skaarji su pod svoju vlast podvrgnuli Nalie. U ruhu dugoočekivanog heroja postajete spasitelj ugrožene vrste. O engineu se, osim dodanih noviteta, nema mnogo što reći jer je standardno dobar kao i u većini drugih 3D pucačina. Najuočljivija novina su strašno dobro iskorišteni colored lightning efekti koji uistinu podižu vrijednost i atmosferu. Unreal se, kao i njegov suparnik, Sierrin Half-Life, naveliko hvali najboljom umjetnom inteligencijom ikad viđenom (neprijatelj će se nastojati poslužiti svim postojećim sredstvima da bi vas se riješio). U igri ćete najviše uživati imate li neku od 3D kartica (postoji native podrška za Voodoo, Voodoo 2 i Power VR), ali ćete je moći zaigrati čak i ako niste vlasnik neke od njih, jedino će vam trebati nešto jače računalo da je pokrenete.

Svaki dobar 3D shooter mora posjedovati poveću zbirku raznoraznih beštija i ostalih gnjavatora bez kojih igra nikako nebi bila "ono pravo". Unreal se drži te tradicije sa svojom povećom zbirkom živina i mutanata.



## Pogled u budućnost

Unreal se još nekoliko mjeseci neće pojaviti na tržištu, ali je već uspio zabilježiti poslovne rezultate. Naime, tvrtka Ion Storm je najavila uporabu Unrealovog 3D enginea u izradi dvaju igara. O jednoj se zasad još ništa ne zna, osim da joj je glavni tvorac Warren Spector, dok će druga, koja će rabiti licencirani Unreal engine, biti nastavak John Romerove igre Daikatana 2, što svakako začuđuje jer se još nije pojavio ni nebrojeno puta odgađani prvi dio Daikatane. Romeru bi bilo pametnije prvo završiti započeto, a o budućnosti se brinuti kad za to dođe vrijeme.

## Unreal

Proizvođač EPIC MEGAGAMES

Izdavač INTERACTIVE

Žanr pucačina

Izlazi proljeće/ljeto '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX ☒ MAC

## OSNOVNA OBILJEŽJA

Solidan engine, dobre grafika i, po mom mišljenju, najbolji lightning efekti dosad viđeni u nekoj 3D pucačini. Posebno velik trud je uložen u stvaranje što realističnijeg okoliša.

## NOVOSTI KOJE DONOSI

Superiorni colored lightning i fluid immersion, glatko izvedene animacije likova. Uvedena je po prvi put dinamična animacija tekućine. Dobro programirana umjetne inteligencija neprijatelja (skoro veća od moje).



# U PRODAJI JE

## HACKER PLUS



**EKSKLUZIVNA  
PRODAJNA  
MJESTA**

**TANDEM RAČUNALA d.d.**  
Argentinska 4  
10000 ZAGREB  
tel: 01/16 62 51, 16 62 52  
16 62 53

**PC CLUB**  
Stjepana Radića 56a  
22000 ŠIBENIK  
tel: 022/33 56 26

Na Hacker Plus se možete pretplatiti ili naručiti pojedinačni primjerak  
putem kupona u ovom broju Hackera.  
Članovi Hacker Cluba, tj. pretplatnici Hackera dobivaju Hacker Plus besplatno!!!



# World Cup 98

## Nova FIFA

Nekoliko dana prije zaključenja broja, u redakciju nam je iz Electronic Artsa pristigao preview copy igre koja bi ponovo trebala pomaknuti granicu kvalitete nogometnih simulacija. Riječ je o World Cup-u 98, jedinoj igri službeno napravljenoj po uzoru na svjetsko prvenstvo koje će se održati za nekoliko mjeseci.

Pogled na radnu verziju najnovije Electronic Artsove FIFA-e. Ovako nešto možete vidjeti samo na stranicama ovog časopisa.



**B**acivši tek kratki pogled na ovaj proizvod u razvoju, jasno je da je riječ o budućem hitu! Ovom najavom vam možemo dočarati samo dio dobrih strana i nevjerojatno realistične atmosfere World Cupa 98 (čime smo i jedan od prvih svjetskih časopisa koji je najavio ovu igru) jer nas sporazum s Electronic Artsom sprečava da komentiramo aspekte igre koji su u fazi intenzivnog razvoja, no ipak vam možemo pružiti mali pogled kroz "špijunku". Dakle, prvo što upada u oči je osnovni grafički engine koji je svoju slavu već stekao u FIFA: RTWC 98 pa tako ovaj tekst ne može proći bez već stalnih pohvala na račun vizualnih poboljšanja. Izvrsna uporaba motion capture tehnologije (za koju je vjerojatno utrošeno najviše programerskog vremena) je na mene ostavila snažan dojam jer se igrači kreću (i izgledaju)

### Motion Capture

Nemojte zbog ovog pečata pomisliti da se na Hack CD-u nalazi demo World Cupa 98 (da smo to napravili, nekome bi iz Electronic Artsa frknula glava).

Umjesto toga, pogledajte u rubrici Promo Animacije video isječak Queen: The Eye koji zorno pokazuje kako se u studijima Electronic Artsa snimaju pokreti sa skupom tehnologijom za motion-capture.



mного prirodnije nego u FIFA: RTWC 98. Zanimljiv dodatak su različita navijanja za svaki tim te promjene igračevog raspoloženja ovisno o vašoj igri, tako da će vas kojiput (ako igrate jedno kao ja) igrači izviždati do neugodnosti. Da bi igra bila zanimljivija, tj. da bi konkurencija bila dostojna vrhunskih igrača poput vas, ljudi iz Electronic Artsa su unijeli velika poboljšanja u AI vašeg protivnika koji rabi sve moguće taktike kao i vi, a u pojedinim situacijama je čak i mnogo bolji. Tehnička strana igre je također na zavidnoj razini: podržane su sve 3D kartice, a grafički je engine bez 3D kartice, po mojoj osobnoj procjeni, čak brži nego u FIFA: RTWC. Sve međuscene prije utakmice i nakon nje popraćene su dobrom glazbom koja savršeno odgovara nogometnom ugođaju, a uvodni intro (popraćen je hitom Tub Thumping grupe Chumbawamba) je smontiran bolje nego većina špica na Eurosportu. Poboljšanjima ovdje nije kraj, no kako smo u rukama imali 60% koda koji nije čitavo vrijeme bio stabilan - ostaje vam da se strpite do nogometnog prvenstva jer će u to vrijeme World Cup 98 izaći na

### World Cup 98

**Proizvođač** EA SPORTS  
**Izdavač** ELECTRONIC ARTS  
**Žanr** sport  
**Izlazi** svibanj '98  
**Platforme** ☒ PC ☒ PSX ☒ N64

### OSNOVNA OBILJEŽJA

Visoka razina realnosti postignuta je značajnim audio-vizualnim poboljšanjima, pruživši vrhunski doživljaj stvarne nogometne utakmice. Ovo je jedina službena nogometna igra koja prati Svjetsko prvenstvo '98. Momčadi su razrađene do najsitnijeg detalja - od karakteristika svakog igrača do dizajna dresova.

### NOVOSTI KOJE DONOSI

Unaprijeđena motion-capture tehnologija, igrači se ponašaju mnogo prirodnije i inteligentnije (zasluga novog AI-a na kojem se temeljito poradilo).

tržište. Poznajući sposobnu Electronic Artsovu marketinšku mašineriju, i s obzirom na kvalitete koje krase ovu igru, već sada možemo tvrditi da je riječ o veeelikom hitu.

### Zanimljivost

Da biste sa svojom odabranom momčadi dogurali do finala ovog prestižnog prvenstva, igrate ćete diljem Francuske na desetak stadiona domaćina Svjetskog prvenstva '98. Karakterističan izgled pravih stadiona je vrlo uspješno prenesen na PC. Prije svake utakmice, u kratkom uvodu bit će vam prikazane znamenitosti grada na čijem ćete nogometnom stadionu zaigrati. Za one koji još ne znaju, stadioni na kojima će naša reprezentacija nastojati dokazati svoje mjesto u nogometnom vrhu su: Lens, Saint-Dennis, Paris, Nantes, Lyon, Bordeaux, Saint-Etienne, Toulouse, Montpellier, Marseilles.



### Rakursi kamere

Dinamičnoj atmosferi nogometne utakmice, koju bi svaka takva igra morala imati, pridonose i dobro određeni položaji kamera zahvaljujući kojima ćete pronaći najkraći put do pobjede i uspostavljanja kontrole nad svojom momčadi.

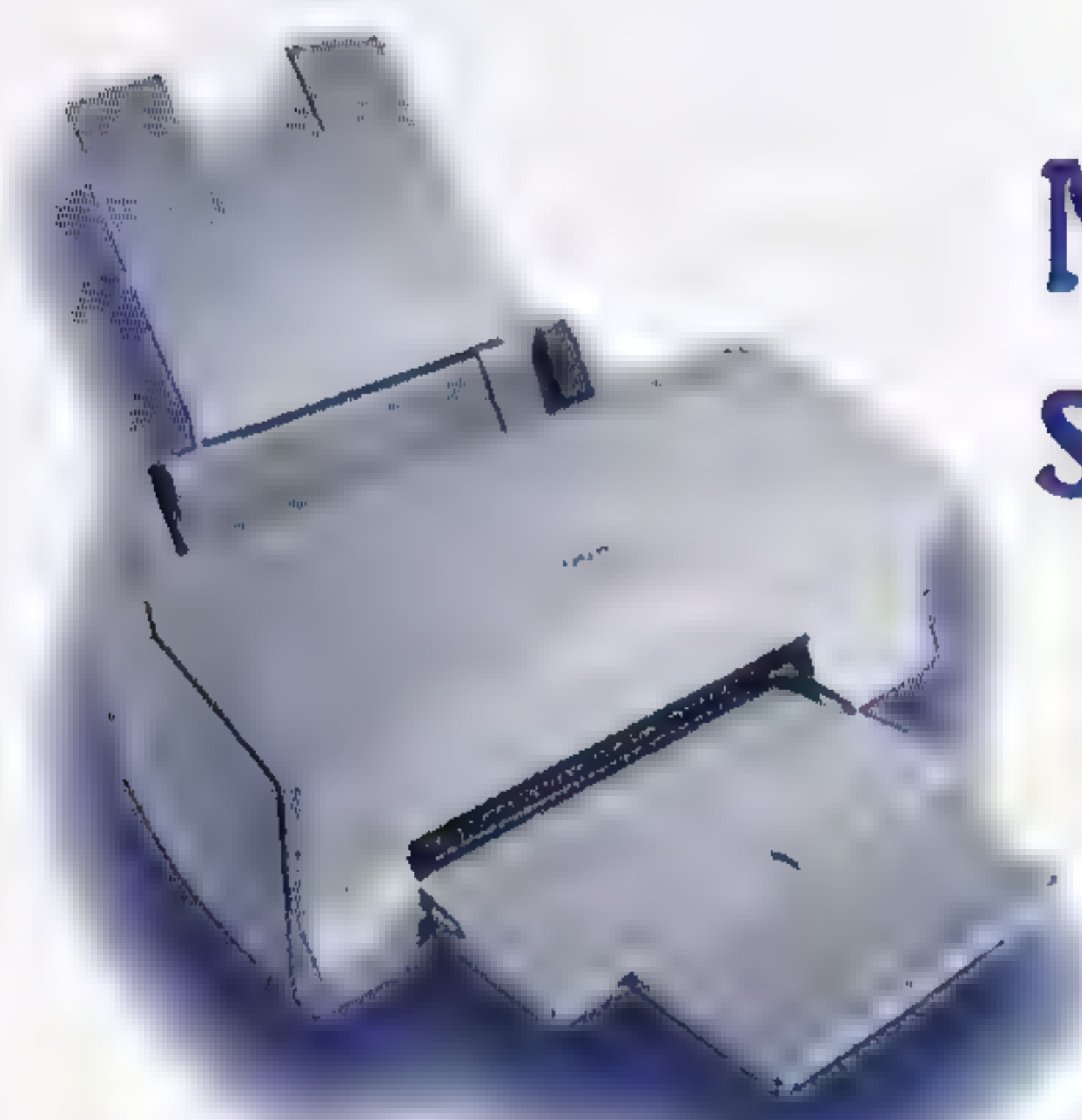




EPSON  
Stylus  
COLOR 400

The Future Technology  
**PIEZO**

*Nova dimenzija fotokvalitete:*  
**Nova generacija EPSON Stylus Color pisača  
s ispisom do 1440 dpi.**



EPSON Stylus COLOR 400



EPSON Stylus COLOR 600



EPSON Stylus COLOR 800

Dolazi nova generacija Epson Stylus Color pisača koja Vam omogućuje ono što Vam do sada ni jedan kolor ink-jet pisač nije pokazao - ispis do nevjerojatnih 1440 dpi!

Odsada će Vaše grafike, slike i fotografije biti više nego očaravajuće kvalitete, ispisane vrhunskom brzinom.

Epson za svaku primjenu ima izvanredan Stylus Color pisač, na Vama je samo da odabarete model.

Vrhunska Epson piezo tehnologija postavlja fotokvalitetu ispisa kao standard kod ink-jet pisača.

I još jedna prednost - vrlo jednostavno rukovanje, a dogradnja i dodatna ulaganja nisu potrebni.

Cijene? Vrlo prihvatljive.

Provjerite!

 **RECRO**<sup>®</sup>  
*potpisujemo samo najbolje.*

RECRO Trg športova 11, Zagreb Tel: 01/391-090 Fax: 01/391-095

E mail : [recro@recro.hr](mailto:recro@recro.hr) URL: <http://www.recro.hr>

**EPSON**<sup>®</sup>

FOTOKVALITETA ISPISA - NOVI EPSON STANDARD!



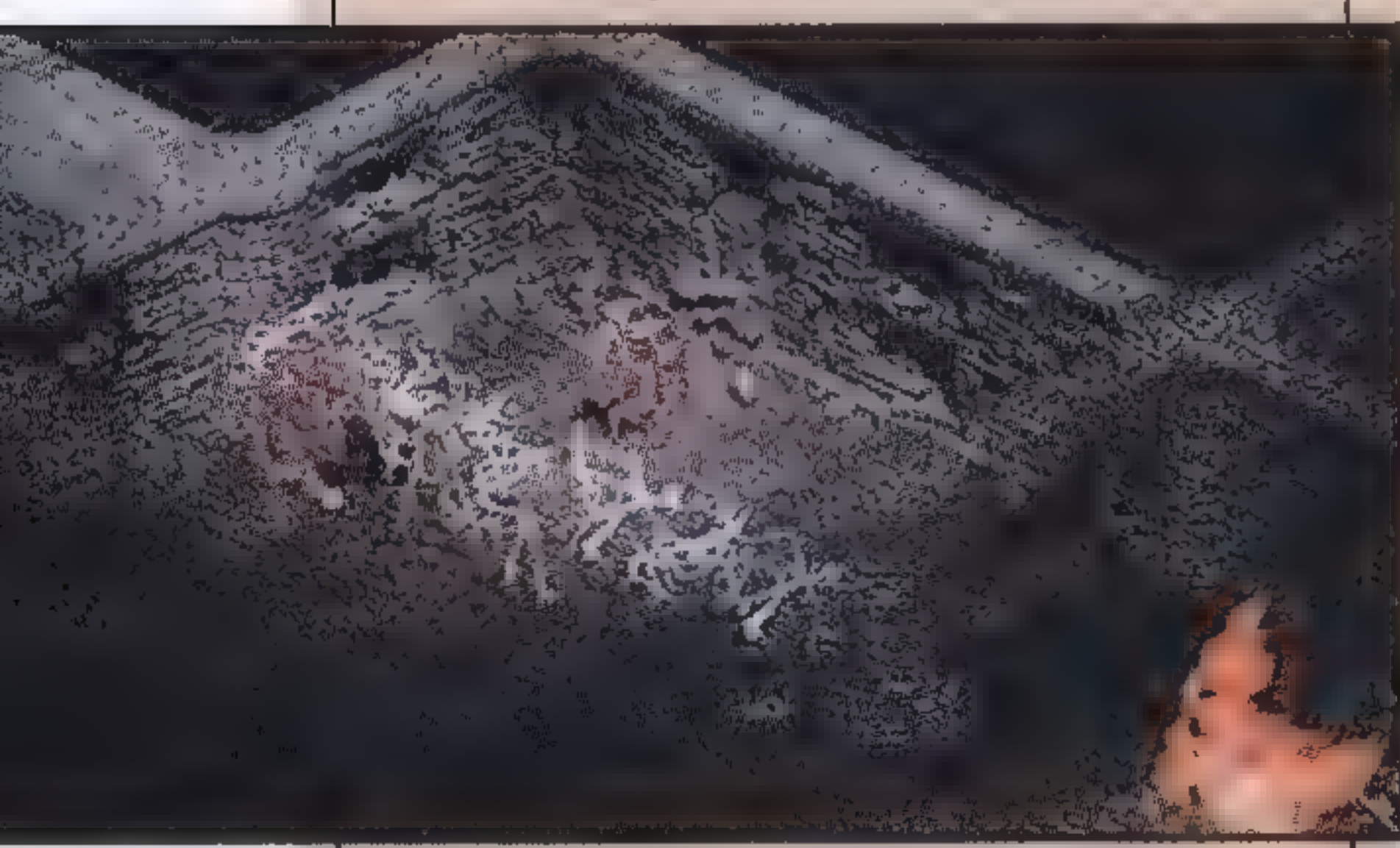


Nasljednica **Warcrafta**, Blizzardova strategijska igra **Starcraft** je nakon brojnih odgađanja konačno dovršena pa se sada Blizzardovi programeri mogu maksimalno posvetiti razvoju dugoočekivanog nastavka genijalnog RPG- a.

## Diablo 2 je na vidiku.

### Hellfire - dobar, loš, zao

Sierra je jedina, dobivši licencu od Blizzarda, razvila službeni Diablov add-on imena Hellfire. Bez obzira što se ne ističe nekakvim posebnim zahvatima na engineu, Hellfire je uspio steći veliku popularnost zahvaljujući ponajprije velikom broju Diablovih fanova koji su jedva dočekali nešto slično na tržištu. Diablo Hellfire add-on igri dodaje neke nove vrste predmeta i monstera te par novih questova i ono najvažnije - lik Monka. Većina će se složiti da je to prilično dobar add-on, ali što se zapravo krije iza svega toga. Određeni fanatici su kopanjem po Hellfireovom programskom codeu naišli na vrlo intrigantne rezultate. O čemu je riječ? Kao što ste mogli pročitati u prijašnjim Hackerima, dotična igra nije podržavala multiplayer opciju iako ju je originalni programerski code (znači engine u kojem je Diablo pisan) sadržavao. Otkriveno je da Hellfire "zapravo podržava" multiplayer ili ga je barem u početku razvoja podržavao ali su ga Sierrini ljudi jednostavno uklonili. Otkriveno je, također, da su u test verziji igre postojala još dva lika koja nisu ušla u grand finale - Barbarian i Bard. No ni to nije sve: na Hellfire CD-u se navodno nalazi još desetak sound fileova pripremljenih za neke nove NPC-ove, a pošto se dotični nisu pojavili, ti su podaci ondje nekorisni. Pretpostavljam da se sada pitate kako se sve to moglo dogoditi. Iskreno rečeno, nemam pojma. Najgore je što multiplayer opciju i dva neuvrštena lika možete bez problema uključiti jednostavnim snimanjem određenog .txt filea u direktorij na kojem vam se nalazi Hellfire. Dotični file u sebi sadrži svega par riječi, stoga se uistinu čudimo bezobrazluku Sierre (važno je napomenuti da dva nova lika nemaju svojih animacije nego rabe one postojećih likova, a od njih se razlikuju samo skillovima i početnim atributima).



Prije nego se Diablo pojavio, bilo se već odustalo od proizvodnje RPG-ova objašnjavajući to navodnom nezainteresiranošću javnosti za tom vrstom igara, što nikako nije točno, prije bih se složio s tvrdnjom da u to vrijeme izdavačke kuće nisu bile sposobne proizvesti kvalitetnu RPG igru kojom bi privukli širi krug igračke publike. Blizzard je bila prva tvrtka kojoj je to uspjelo. Diablo se proslavio jednostavnošću igranja, a to je privuklo čak i onaj dio ljubitelja računalnih igara koji su uporno odbijali trošiti vrijeme na takvu vrstu igara (RPG žanr). Nakon uspješnog prvijenca, uslijedio je i nastavak. Diablo 2 digao je standarde svim elementima RPG igara. Pojasnimo priču: naš heroj iz prvog djela uspio je spasiti Tristram zarobivši Diablovu dušu u kristalu. No "slabašni" heroj nije mogao podnijeti psihička mučenja uzrokovana djelovanjem kristala pa je popustio Diablu koji je sada, zauzevši svoj pravi oblik, bio ponovno slobodan. Stari "dobri" Diablo odlazi na istok okupiti ukletu vojsku kojom bi osvojio svijet i ostvario svoj san - zlo mora konačno zavladati svijetom. A tko ste vi u ovoj igri? Ne, ne, niste Diablo, nastupate u ulozi mladog i

nadobudnog avanturiste željnog slave. Pozadinska priča izravno utječe na igru a podijeljena je u četiri cjeline, tj. čina, a svaka donosi jedan grad i različite questove vezane uza nj. Po završetku svakog dijela, doznat ćete nešto više o Diablu i njegovim zlim nakanama (naravno, i o njegovoj isto tako zloj braći Baalu i Mephistu jer su i oni upleteni u priču). Igru započinjete u planinama, gdje je smješten Sisters of The Slightless Eye Monastery (zanimljivo ime za samostan), na mjestu kojem su se već približili zli Diablovi prsti. Ondje se pojavljuje Andariel, demonka koja će najrazličitijim sredstvima (podmićivanjem, mučenjem...) pridobiti grupu rougeova i početi terorizirati okolno stanovništvo. Znači, prvi vam je cilj uništiti nju i njene podanike. Kroz sve nevolje u igri vodit ćete jedan od pet ponuđenih likova. Blizzard je zasad službeno potvrdio tri - Amazon, Necromancer i Paladin, dok o druga dva možemo tek nagađati (još jedan ženski lik i vjerojatno neka vrsta maga). Razočarani Diablom bili su jedino pravi RPG fanatici, kojima su nedostajale brojne značajke što ih, po njima, mora imati svaki



### Zanimljivost

Blizzard je u Diablu 2 konceptijski izmijenio skoro sve elemente. Stara tri lika iz Diabla i četvrti, Monk, iz Hellfirea neće se pojaviti u ovome nastavku - zamijenjeni su s 5 novih. Neće se ni većina monstera iz Jedinice pojaviti u Diablu 2 (osim nekih standardnih za svaki RPG, skeletona i zombija). Do takvih je konceptijskih promjena moralo doći ako se Diablo 2 želi predstaviti kao potpuno nova igra, a ne neka nabrzinu skolepana gdje je glavni cilj zgrnuti što više love.

dobar RPG (kreiranja vlastitog lika, brojnost NPC-ova). No, razočaranje je ipak ublaženo uvođenjem slučajnog generiranja dungeona prije svakog započinjanja igre. Po



Da, još uvijek se borite u stilu one-man-army (svaka sličnost sa Johny Bravom je slučajna) - vi protiv ostatka svijeta nauružani samopouzdanjem i svojim najdražim oružjem.

riječima Blizzard bio cilj načiniti igru, ali su se s pokušali približiti. Da bi to učinili, imljive preinake posjećivati tijekom su nego prije, NPC-ovi koji se poslom (šeću q obližnji inn na igri (najvažniji) će biti bolje do jedinici dodava kozmetičkih do vanjem nekih s (nadlijeće vas j gradom, iznen neki NPC). U 3 pišući o Diablu da će questovi igrate. Čini se o



# DIABLO II



riječima Blizzardovaca, nije im ni bio cilj načiniti pravu klasičnu RPG igru, ali su se svejedno Diablom 2 pokušali približiti takvoj vrsti igara. Da bi to učinili, načinili su zanimljive preinake. Gradovi koje ćete posjećivati tijekom igre napućeniji su nego prije, u njima su aktivni NPC-ovi koji se bave svojim poslom (šeću gradom, odlaze u obližnji inn na piće). Atmosfera u igri (najvažniji dio svakog RPG-a) će biti bolje dočarana nego u jedinici dodavanjem nekih kozmetičkih detalja, točnije dodavanjem nekih slučajnih događaja (nadlijeće vas jato ptica, a šecući gradom, iznenada se pojavljuje neki NPC). U 34. broju Hackera, pišući o Diablu 2, spomenuo sam da će questovi ovisiti o liku kojim igrate. Čini se da je Blizzard odus-

**Arhitektura u dungeonima je mnogo realističnije izvedena te svojom realnom veličinom daje osjećaj prostornosti i detaljnosti.**

## Tko je tko među konkurencijom

Ovaj put ni druge izdavačke kuće ne zaostaju za Blizzardom, na tržištu će se naći RPG naslovi koji se razvijaju u najvećoj tajnosti - Revenant i Fallout 2. Igru Revenant za poznatu izdavačku kuću Eidos razvija dosad više-manje nepoznati proizvođač Cinematix. Ideje slične Diablovoj i s vrlo dobrom grafikom, Revenant bi mogao itekako zapapriti Diablu 2.

Fallout 2, nastavak igre koja je pokupila brojne nagrade za RPG igru godine, razvija Interplay. Obje bi trebale izaći koncem godine, kad je najavljen i Diablo 2, no više o njima u idućim brojevima Hackera.



**Revenant**

**Fallout 2**

cepcijski  
ente. Stara  
Monk, iz  
u ovome  
s 5 novih.  
era iz  
2 (osim  
ki RPG,  
takvih je kon-  
alo doći ako  
iti kao pot-  
nahrzinu  
lj zgrnuti što

lastitog lika,  
, razočaran-  
đenjem  
dungeona  
nja igre. Po

ilu one-man-army  
ravom je slučajna) -  
ružani samopouz-  
ružjem.



### POSJETITE NAS NA

E-MAIL: AUTRONIC@OPEN.HR HTTP://WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

• DIAMOND SUPRA SUPERMAX 56K VOICE INTERNI

CIJENA 450 Kn

• DIAMOND SUPRA PC CARD 56K PRO V.30 SPOKER INTERNI

CIJENA 790 Kn

• U.S. ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI

CIJENA 795 Kn

• YAMAHA SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P

CIJENA 110 Kn

• SOUND BLASTER AWE 64 CREATIVE LABS

CIJENA 498 Kn

• MATROX MILLENNIUM II PCI 4 MB

CIJENA 1.199 Kn

• MATROX MILLENNIUM II AGP 4 MB

CIJENA 1.199 Kn

• DIAMOND MONSTER 3D 1 MB DRAM

CIJENA 898 Kn

• DIAMOND MONSTER 3D II 8 MB DRAM

CIJENA 1.735 Kn

• WESTERN DIGITAL TASMANIA 3D

CIJENA 599 Kn



• MULTIMEDIA KIT I (PHILIPS CD-ROM 24X SPEED + YAMAHA SOUND 16 BIT + ZVUČNICI 120 W)

CIJENA 695 Kn

• MULTIMEDIA KIT II (PHILIPS CD-ROM 24X SPEED + YAMAHA SOUND 16 BIT + ZVUČNICI 120 W + FAX-MODEM-VOICE 33.600 INTERNI)

CIJENA 975 Kn

### INTERNET PC 200 MMX

- CPU INTEL PENTIUM MMX 200 MHZ
- FID PENTIUM VIA 580VFX, 512 KB CACHE
- 32 MB SDRAM 10NS • FDD 1.44 MB 3.5"
- HDD 3200 MB • VGA 53 2MB EDD 64 BIT M-PEG
- YAMAHA SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P
- CD-ROM 24X SPEED PHILIPS • MINI TOWER
- DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- CRO TIPKOVNICA CHERRY 680
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR. NI. DIGITAL
- MOUSE • PAD • ZVUČNICI 120W

CIJENA 5.999 Kn

### HOME PC

- CPU INTEL PENTIUM MMX 166 MHZ
- FID PENTIUM VIA 580VFX, 512 KB CACHE
- 16 MB RAM EDD • FDD 1.44 MB 3.5"
- HDD 2100 MB • CD-ROM 24X SPEED PHILIPS
- FAX-MODEM-VOICE 33.600 INTERNI
- VGA 53 2MB EDD 64 BIT M-PEG
- YAMAHA SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P
- MINI TOWER • CRO TIPKOVNICA CHERRY 680
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR. NI. DIG.
- MOUSE • PAD

CIJENA 5.380 Kn

### EXPERT PENTIUM II 233

- CPU INTEL PENTIUM II 233 MHZ
- FID VI-601 PENTIUM II INTEL 450LX CHIPSET, AGP
- 32 MB SDRAM 10 NS • FDD 1.44 MB 3.5"
- HARD DISK WESTERN DIGITAL 4000 MB
- AGP VGA CARD 3D LAB 4 MB
- CREATIVE LABS AWE-64 SOUND BLASTER
- ZVUČNICI 120 W • CD-ROM 32X SPEED TEAC
- DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- MEDIUM TOWER ATX • MOUSE • PAD
- PHILIPS COLOR MONITOR 15" LR. NI. DIGITAL CONTROL
- CRO TIPKOVNICA CHERRY 680

CIJENA 9.555 Kn

WESTERN DIGITAL TASMANIA 3D KARTICA - UZ PC KONFIGURACIJE CIJENA JE 499,00



tao od takve ideje (previše posla?), guestovi će za sve likove biti isti, tj. glavni će questovi biti potpuno jednaki za svih pet likova, a sporedni bi se trebali stalno generirati. Igru će pokretati još uvijek 2D engine (u početku je trebao biti 3D, ali čini se da ga neće biti) ali će biti mnogo većeg stupnja detaljnosti i promijenjenog sučelja. O ostalim se elementima Diablo 2 još uvijek šuti, drže ih u tajnosti, no čim štogod saznamo, mi ćemo vas izvijestiti. Od Blizzarda se očekuje maksimum maksimuma, nadajmo se da neće razočarati. 🐉

#### Diablo II

**Proizvođač** BLIZZARD  
**Izdavač** VIRGIN  
**Žanr** RPG  
**Izlazi** zima '98  
**Platforme** ☒ PC ☐ PSX

#### OSNOVNA OBILJEŽJA

Jednostavnost igranja koja još uvijek privlači okorjele ljubitelje RPG-a kao i one koji nisu nikako vezani uz taj žanr. Provjereno dobar grafički engine, velik izbor likova i golem virtualni svijet.

#### NOVOSTI KOJE DONOSI

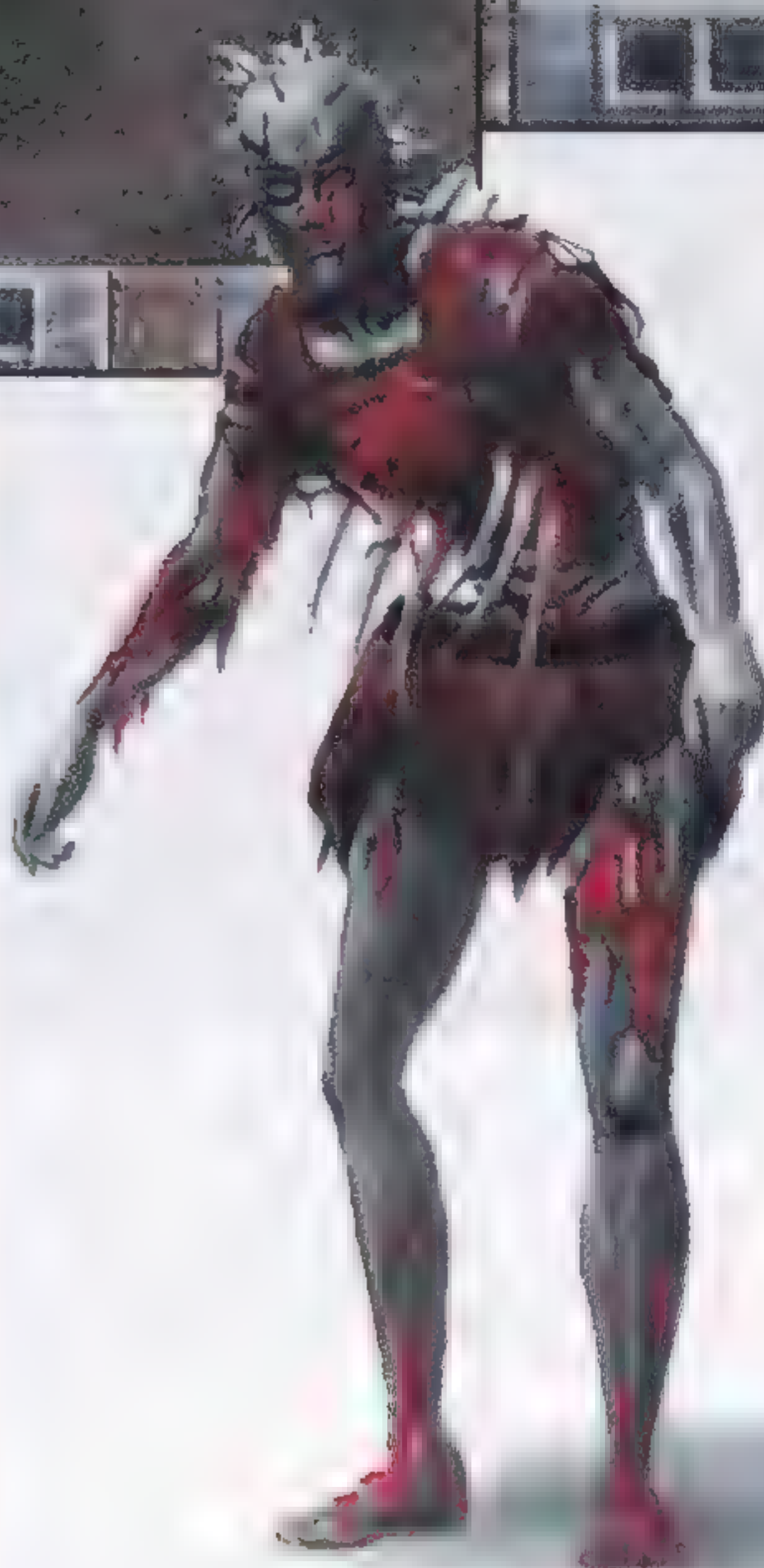
Promjenjeni likovi (izbačeni stari, uvedeni novi) i veličina svijeta, čime je produženo i trajanje igre nekoliko puta. Vizualna detaljnost okoliša dovedena do vrhunca.

Eksterijeri su također na zavidnoj razini realnosti, a kad igra bude u cijelosti završena, mnogi od njih bit će napučeni najraznovrsnijim stanovništvom, katkad čak i monsterima.



#### Battle.Net promjene

Radi Diablo 2, Blizzardov internet server battle.net, koji podržava sve njegove igre, trebao bi biti nanovo dizajniran. Kakve će to promjene unijeti u igru? Glavni razlog što su se odlučili na ovakav potez su učestale pritužbe igrača vezane uz varanje, što je ometalo tijek igre. Sada će server preuzeti odgovornost zapisivanja svih likova na svoj server, čime bi se trebalo spriječiti svi pokušaji varanja. Kapacitet servera, kao i svake igre koja se odvija na njemu, također je povećan, što je zanimljivo, ali bi moglo znatno usporiti tijek igre, no sve ovisi o načinu prijenosa podataka između servera i našeg računala.



## LIKOVNI U DIABLU 2

Blizzard ljubomorno čuva sve važnije podatke o igri koje bi konkurencija mogla iskoristiti. Iako se na Internetu može naći gomila, ali stvarno gomila, slika i informacija o čudovištima i likovima, nema nikakvih službenih potvrda da će se oni uistinu i naći u igri. Zapravo, vjerujemo da sam Blizzard pušta te lažnjake želeći konkurenciji zamazati oči. Iz neslužbenih izvora vrlo bliskih Blizzardu uspjeli smo dobiti podatke o trima likovima, no nikad se ne zna - izmjene su uvijek moguće.



### AMAZON

Prvi ženski lik (bit će ih dva) bit će amazonka nastala spajanjem dviju već viđenih klasa, warriora i roguea. Bit će superiorna u bliskoj borbi i u borbi dalekometnim oružjem, stoga će joj i najdraža oružja biti koplje te luk i strijela. Tijekom igre moći će se specijalizirati u nekoliko različitih stilova baratanja oružjem.

## NECROMANCER

Vrsta čarobnjaka čiji su izvor moći mrtvi. Iako se bori na strani dobra, sredstva kojima se služi mogla bi se svakako okarakterizirati samo ne dobrima. Specijalizirao se za oživljavanje mrtvih i prizivanje najrazličitijih bića koja će služiti na njegovoj strani (vrlo zanimljiva opcija koja bi trebala biti uvedena u igru). Neki od njegovih poznatijih spellova bit će Rise Dead, Summon Familiar, Vampiric Touch, Binding te mnogi drugi koji po snazi nimalo ne zaostaju za navedenima.



### PALADIN

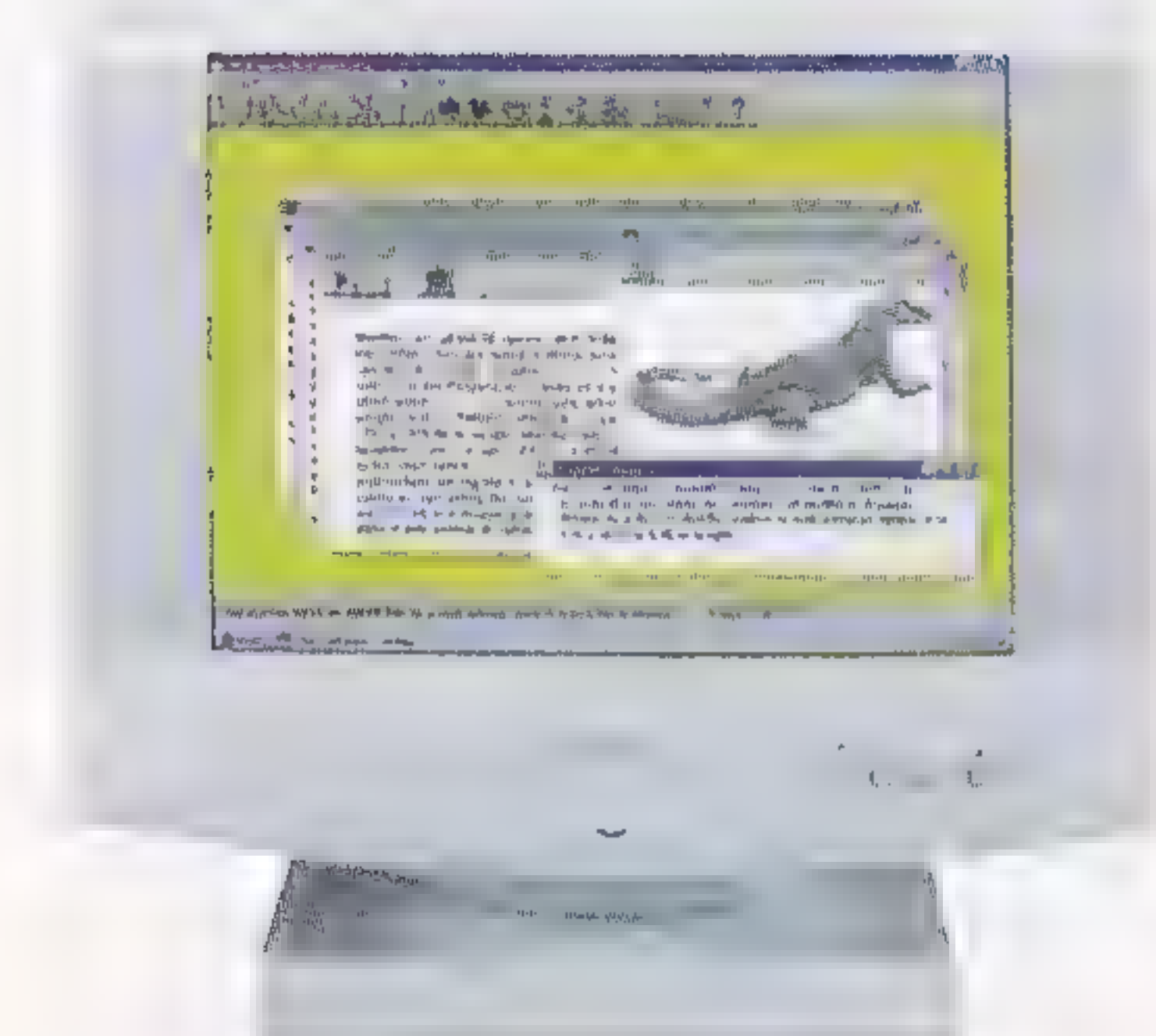
Ovaj lik je glavni protagonist dobra u igri. Pomaže slabima, uvijek spreman za borbu protiv zla, opredjelio se za sveti cilj, spašavanje svijeta od zle Diablove vojske. Svi njegovi skillovi potječu od samih sila dobra pa stoga i imaju inspirativna imena poput Holy Aura, Shield Bash, True Blade, te Arm of God (samo ime govori koliko je koristan ovaj skill).



# MelComp

*Odaberite - mi imamo sve što trebate*

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA  
[www.melcomp.hr](http://www.melcomp.hr)



NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA



Creative Sound Blaster - AWE 64  
512 KB RAM za Sound Fontove  
3D Audio, INTERNETed



DIAMOND Monster 3D-  
ubrivačka kartica sa najbržim 3Dfx Voodoo čipom



Iomega ZIP drive, 100MB



PER4MER - dodaje novu dimenziju  
trkačim igrama (volan-pedale)



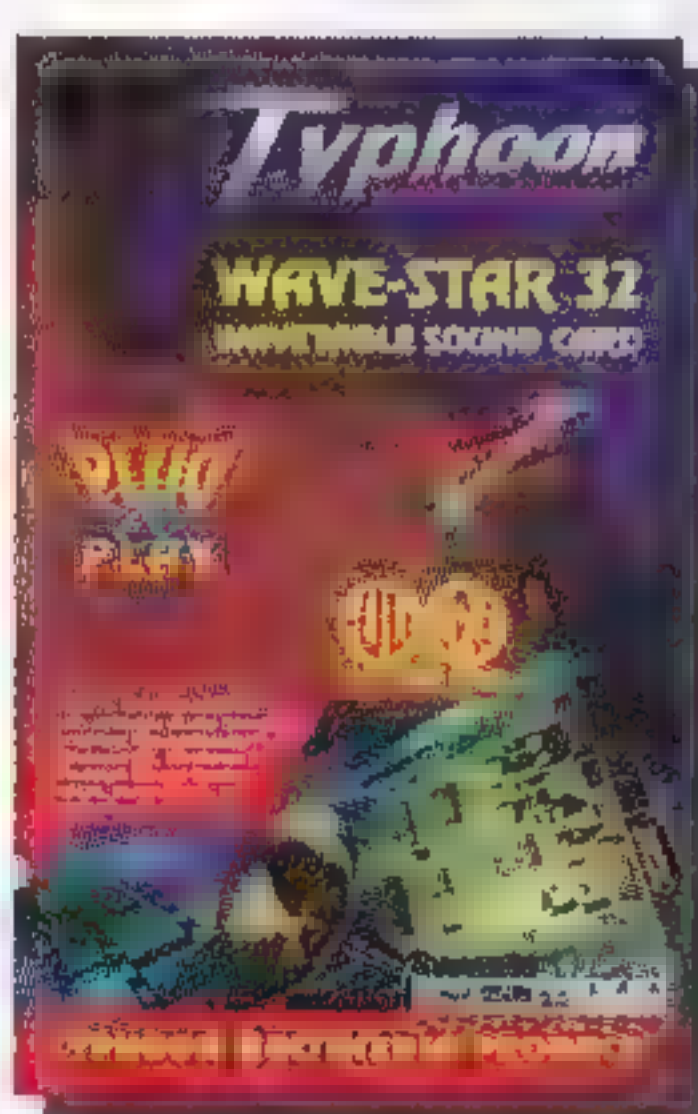
Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER  
od 160 W, sa 32W satelitima



Kondenzatorski  
mikrofon



16 bitna zv. kart.  
5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-  
STAR 32 PnP Win95



PC FM RadioCard  
UKW Stereo 99 kan.



Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W  
Surround, tonska kontrola, 220V

matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

D-Link

YAMAHA



CHERRY

APC

CREATIVE

DTK Computer

3M

EPSON

PHILIPS

Microsoft

**VELEPRODAJA:** PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPRT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656  
**MALOPRODAJA:** PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.  
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin  
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092  
fax 042 / 55 092  
Software: 042 / 261 199  
Cjenik BBS: 042 / 12 282,  
2400-28800, N/8/1  
<http://www.melcomp.hr>  
E-mail: [melnjak@melcomp.hr](mailto:melnjak@melcomp.hr)  
[servis@melcomp.hr](mailto:servis@melcomp.hr)



Da se upornim i marljivim radom može stvoriti dobar proizvod i bez golemog budžeta i s malim brojem ljudi, dokaz je tvrtka Gamespring, pridošlica u svijetu računalne zabave, sa svojim, nadaju se, uspješnim prvijencem *Dungeoncraft*om.

# Dungeoncraft

Pošto nismo bili zadovoljni šturim informacijama što smo ih uspjeli prikupiti, zamolili smo Gamespring za kraći intervju. Oni su, dakako, drage volje pristali, pruživši nama (a i vama) to zadovoljstvo da saznamo koji podatak više.

**Bok Vinnie! Za početak, reci nam nešto više o Gamespringu, odakle ste, kada je tvrtka osnovana...?**

•Ja i dvojica mojih partnera, Mickey Portilla i Alex Portilla, živimo u Miamiju na Floridi. Sva trojica dolazimo iz programerske kuće Deneba, a našu novu tvrtku Gamespring osnovali smo 19. listopada prošle godine.

**Zašto ste se baš odlučili na razvijanje *Dungeoncraft*a, tj. igre koja pripada RPG žanru?**

•U početku je Mickey predložio da započnemo našu karijeru dizanjem RTS igre, to se dogodilo dok smo još radili za Denebu. Vrlo uskoro počeli smo programirati rutine koje smo kanili iskoristiti za našu prvu igru. No ubrzo smo napustili tu ideju jer jednostavno nije bilo moguće programirati za Denebu i još dodatno trošiti svoje vrijeme na kreiranje potpuno nove igre. Nakon nekog vremena odlučili smo otići iz tvrtke, da bi pratili svoje kreativne porive, i tako je zapravo nastao Gamespring. Svi smo se složili da bi za početak bilo najpametnije prihvatiti se razvoja igre koja pripada RPG žanru jer smo držali da baš taj dio tržišta nije do kraja isko-



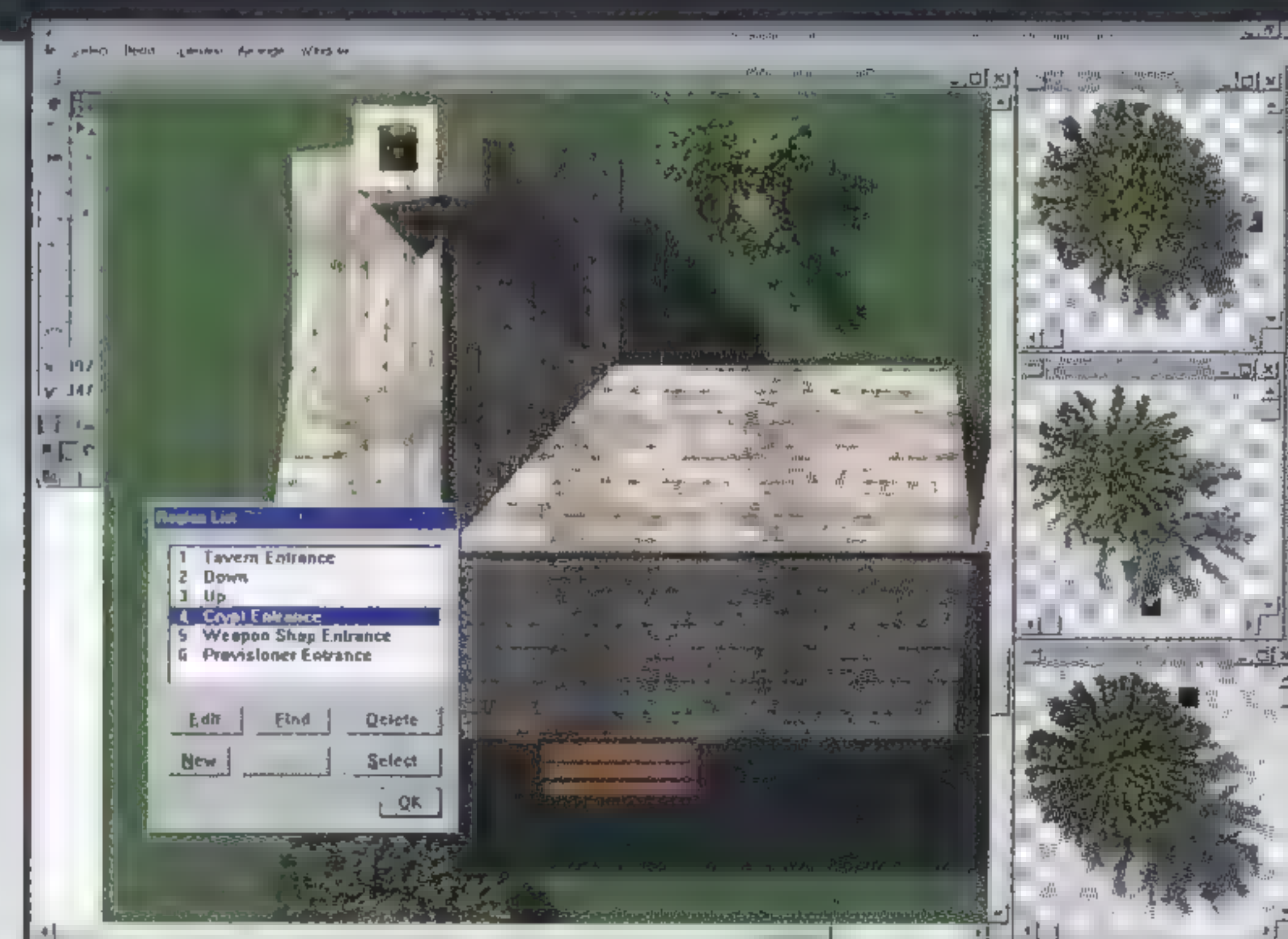
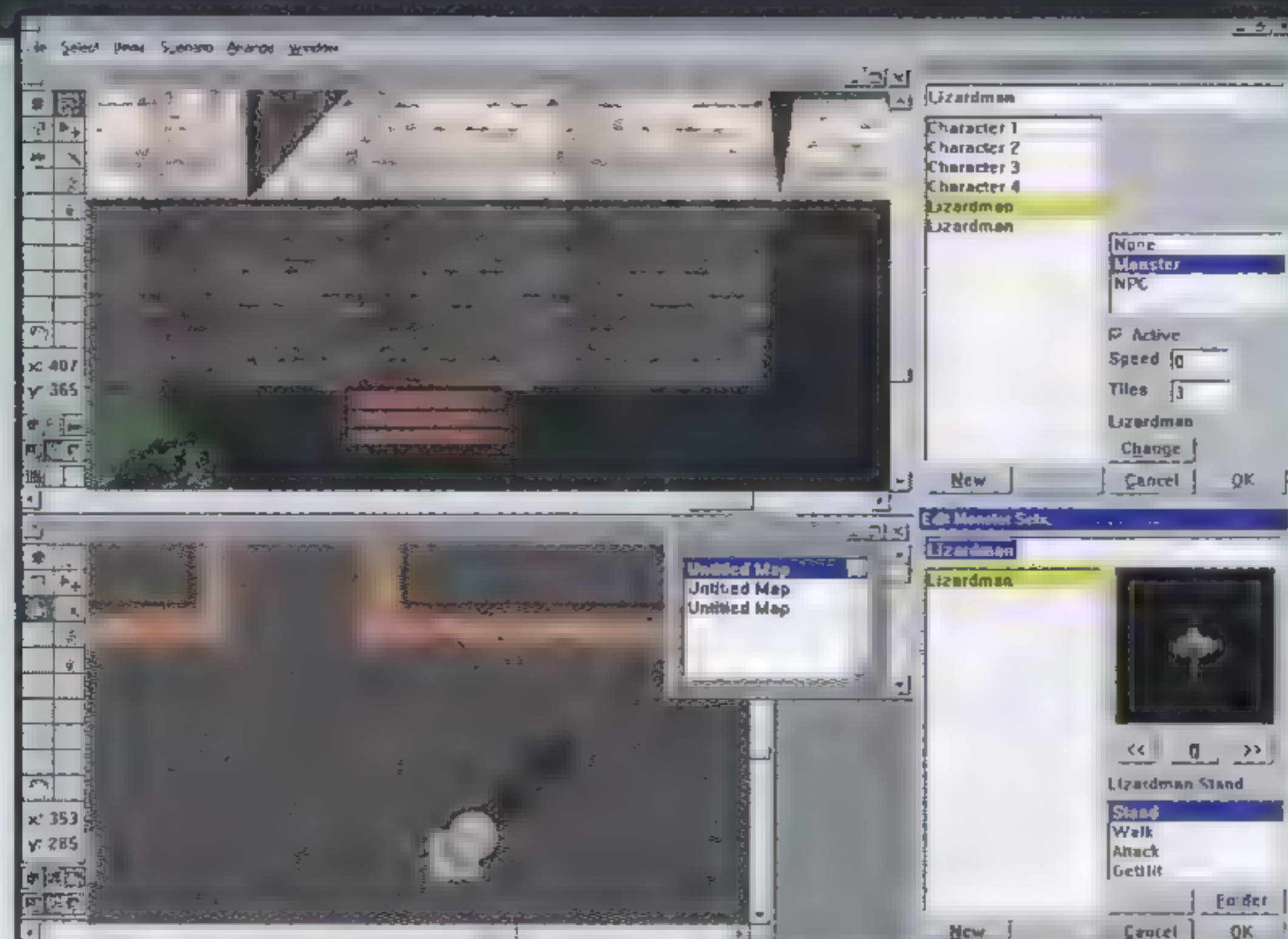
Krajem 1997., pojavila se programerska kuća Gamespring. Iako je zasad čine samo tri člana, programeri koji su svoje iskustvo stekli radom u tvrtki Deneba, prve informacije i slike o igri koju trenutačno pripremaju vrlo su obećavajuće. Riječ je o RPG igri jednostavnog naziva *Dungeoncraft* (to vam sve govori). Scenarij je zasad još nepoznat jer se još uvijek izmjenjuju i dorađuju detalji.

Uglavnom, igra će rabiti pogled iz ptičje perspektive, zastupljeniji u starijim igrama tog tipa nego u RPG-ovima današnjice gdje se uglavnom pribjegava izometričnim perspektivama. Dakako, top-down pogled ima svoju manu ali i prednost. Tijekom igranja imat ćete bolji pogled na herojsku skupinu koju vodite (maksimalno 4), što znači puno bolju kontrolu, pogotovo u borbi, a kao nedostatak ističe

## Zanimljivost

### Primjereni editor

Konačno će i jedna RPG igra dobiti kvalitetan Game Editor kojim ćete moći do zadnjeg detalja izmijeniti stari ili stvoriti potpuno novi scenarij. Osim stvaranja vlastitog dungeona (konstrukcije samih prostorija), možete stvoriti i svoju priču za dotični scenarij i potkrijepiti ga uvođenjem NPC likova koje ste sami dizajnirali, različitih predmeta pa čak i moćnih artifacata.





# VINNIE FALCO

**Gamespring**

ristio svoje potencijale. Za kratko vrijeme je grafički engine bio gotov i svemu tome smo dali ime *Dungeoncraft*.

**Pošto ste vrlo mala i mlada tvrtka, na koji način kanite financirati svoj projekt, stoje li iza vas kakvi sponzori?**

•Zapravo, nitko nas novčano ne pomaže. Troškove čitavog projekta snosimo sami, i to novcem koji smo uspjeli uštedjeti radom u *Denebi*. Veće količine novca nam zasad i nisu potrebne jer većinu posla radimo sami, osim voice acctinga, crtanja nekih portreta i još nekih sitnih elemenata igre.

**Kakav se RPG sustav, tj. pravila, rabe u *Dungeoncraftu*, je li to neki od već postojećih, preuzetih iz pencil&paper RPG igara?**

•Što se toga tiče nastojali smo biti vrlo pažljivi. Da ne bi povrijedili prava nekih proizvođača uporabom sličnih RPG sustava, posebno TSR-ovog AD&D-a, kreiramo svoj vlastiti sustav posebno namijenjen real time igranju.

**Znači li to da je borba u igri potpuno izvedena u realnom vremenu?**

•Da, borba je izvedena u realnom vremenu, zapravo combat-mode kao takav ne postoji, nego kada dođe do bitke vaš neprijatelj i vi jednostavno refleksivno reagirate u stvarnom vremenu.

**Možete li nam odati barem ukratko detalje o scenariju?**

•Što se scenarija tiče detalji još nisu određeni. Već imamo pripremljen velik broj scenarija,



Malo nas je al' smo jaki. Dečki iz Gamespringa: Alex Portilla, Mickey Portilla i Vinnie Falco.

ali se još nismo odlučili koji bi od njih bio najbolji, najvažnije je da ćemo nastojati izbjeći onaj standardi tip, 'kill the evil wizard', rabljen u tisuću drugih RPG igara.

**Znate li već sada kolika će biti veličina virtualnog svijeta u *Dungeoncraftu*?**

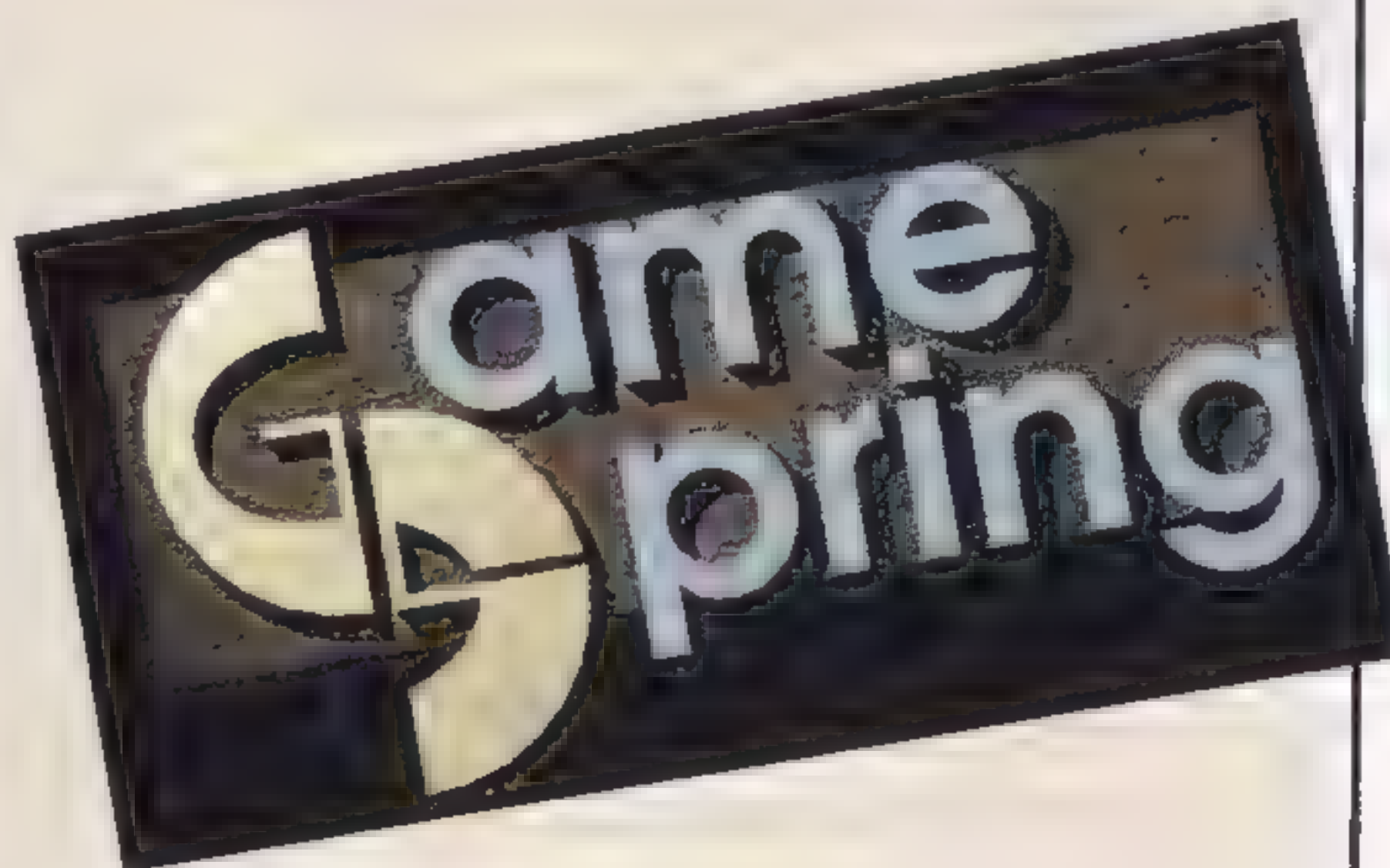
•Svijet bi, po našim mjerilima, trebao biti dovoljno velik da vas duže vrijeme zadrži pred ekranima. Sastoji se od 30 mapa, 28 njih su *dungeoni* a samo su 2 eksterijeri (jedna od njih je grad 4-6 puta veći od onog u *Diablu*).

**I još samo jedno pitanje za kraj: na koji će način *Dungeoncraft* i nakon dužeg vremena pokušati zadržati igrivost i suprostaviti se velikoj konkurenciji koja samo što se nije pojavila na tržištu.**

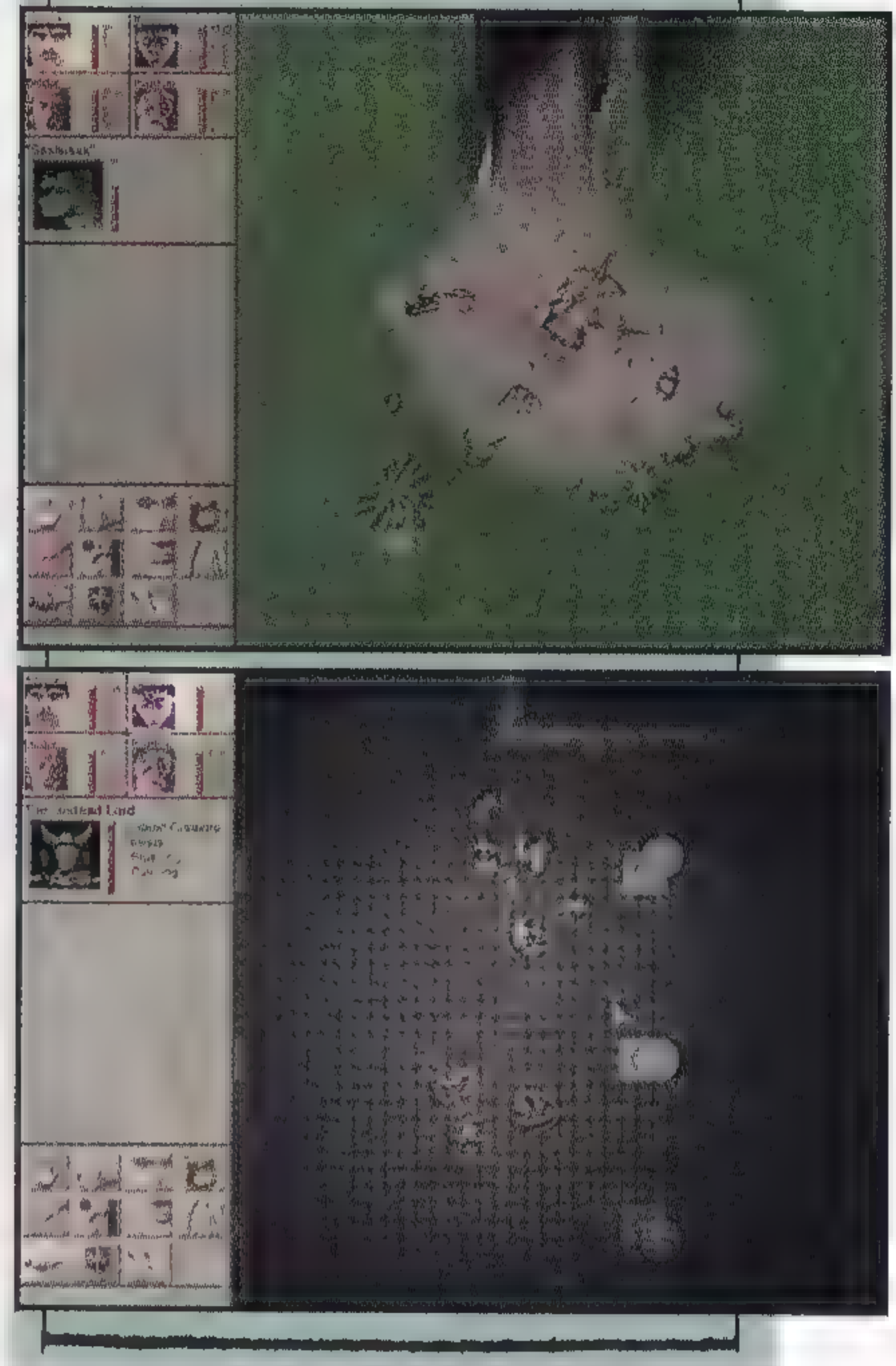
•Prva demo verzija igre trebala bi se pojaviti na našem siteu

([www.gamespring.com](http://www.gamespring.com)) već za dva mjeseca, gdje ćemo pokazati stvarne mogućnosti koje ona može pružiti. Odmah nakon izlaska igre na tržište, izdat ćemo i besplatan editor, gdje ćete moći kreirati svoje dungeone mijenjajući sve od konstrukcije, čudovišta pa do blaga koje se ondje nalazi. Time bi *Dungeoncraft* definitivno trebao zadržati svoj *replay-value* i nakon što nekoliko puta završite originalnu igru.

**Mnogo vam hvala na ovom kratkom razgovoru, nadamo se da će daljni razvoj *Dungeoncrafta* teći vrlo uspješno.**



Na kraju dugotrajne muke oko probijanja kroz horde neprijatelja koje vas čekaju po tamnicama razbacanim diljem svijeta, čekaju vas glavni negativci, big bossovi, velike zvjerke.



## Dungeoncraft

**Proizvođač** GAMESPRING

**Izdavač** -

**Žanr** RPG

**Izlazi** krajem '98

**Platforme** ☒ PC ☐ PSX

### OSNOVNA OBILJEŽJA

Pogled iz ptičje perspektive, visoko kvalitetna 16-bitna grafika u rezoluciji 800x600. Nekoliko vrsta dinamičnog osvijetljenja. Real time comba i sve ostale karakteristike standardne u RPG igrama.

### NOVOSTI KOJE DONOSI

Vjerojatno će se po prvi put u ovoj igri pojaviti dobro napravljen i, navodno, lagan za uporabu Game Editor koji će svakom igraču koji ima dovoljno vremena i kreativnosti omogućiti stvaranje vlastitog malog svijeta unutar ove igre.

se prevelika dvodimenzionalnost terena, što se nastoji ukloniti uporabom različitih metoda real time lightninga. *Dungeoncraft* obuhvaća i sve već legendarne pojave unutar RPG igara, od velikog izbora klasa i rasa (kojih će biti u zavidno velikom broju; od osam klasa, uspjeli smo doznati samo standardne: *Priest*, *Mage*, *Thief* i *Fighter*) pa do najraznovrsnijih oružja i spellova. Da bi se postigla veća raznolikost, uvedena je i mogućnost biranja još nekih dodat-

nih karakteristika koje utječu najviše na izgled vaših likova (boja kose, boja kože te još neki detalji). Način igranja nije preuzet ni iz jednog već postojećeg pencil&paper RPG-a (većina ih rabi TSR-ov AD&D sustav), nego su se dečki iz Gamespringa potrudili i stvorili potpuno novi sustav. Kao što je već karakteristično za sve novajlije na tržištu, Gamespring još uvijek nema izdavača za ovu igru, no po njihovim riječima, i taj bi problem uskoro trebao biti riješen. ☺

Razvoj ove igre, kao i mnogih drugih popraćen je mnogobrojnim skicama i portretima, takav slučaj je i kod *Dungeoncrafta*.

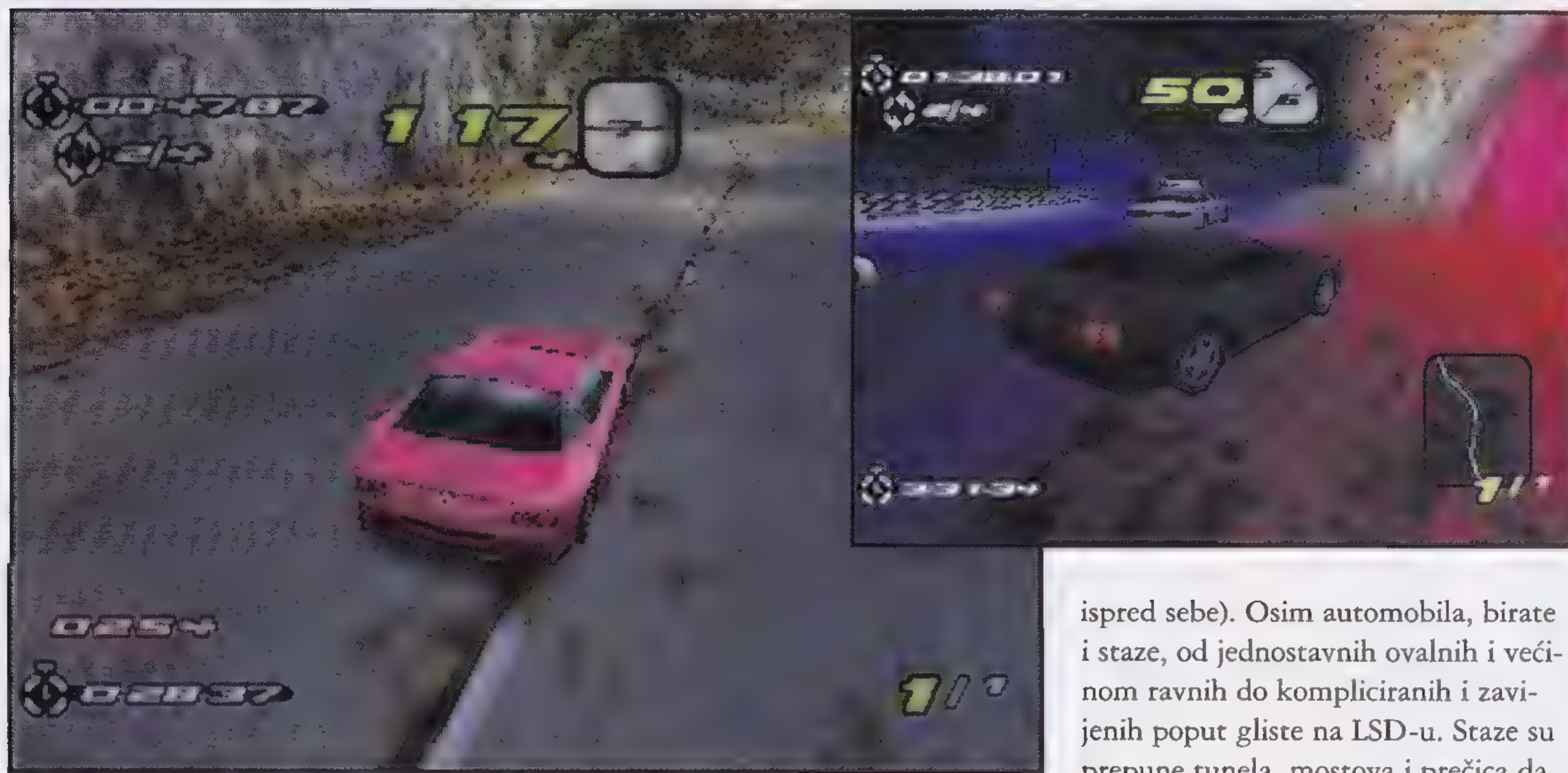




# Need For Speed 3: Hot Pursuit

## Treća sreća - ponajveća

Nastavci su uvijek lošiji od originala, ali je treći nastavak ove serije iznimka tog pravila. Dok je prvi *Need for Speed* bio iznimno dobar, drugi je podbacio u grafici i realnosti (to je donekle popravio *Special Edition*), stoga se *Electronic Arts* ovaj put morao itekako potruditi da bi privukao stare kupce. No, već je i ovlaš bačen pogled na Trojku uvjerio Beru da se ovdje radi o jednoj od najboljih igara ovog proljeća.



Hot Pursuit izvlači iz PSX konzole grafiku i efekte za koje nitko nije mislio da su mogući

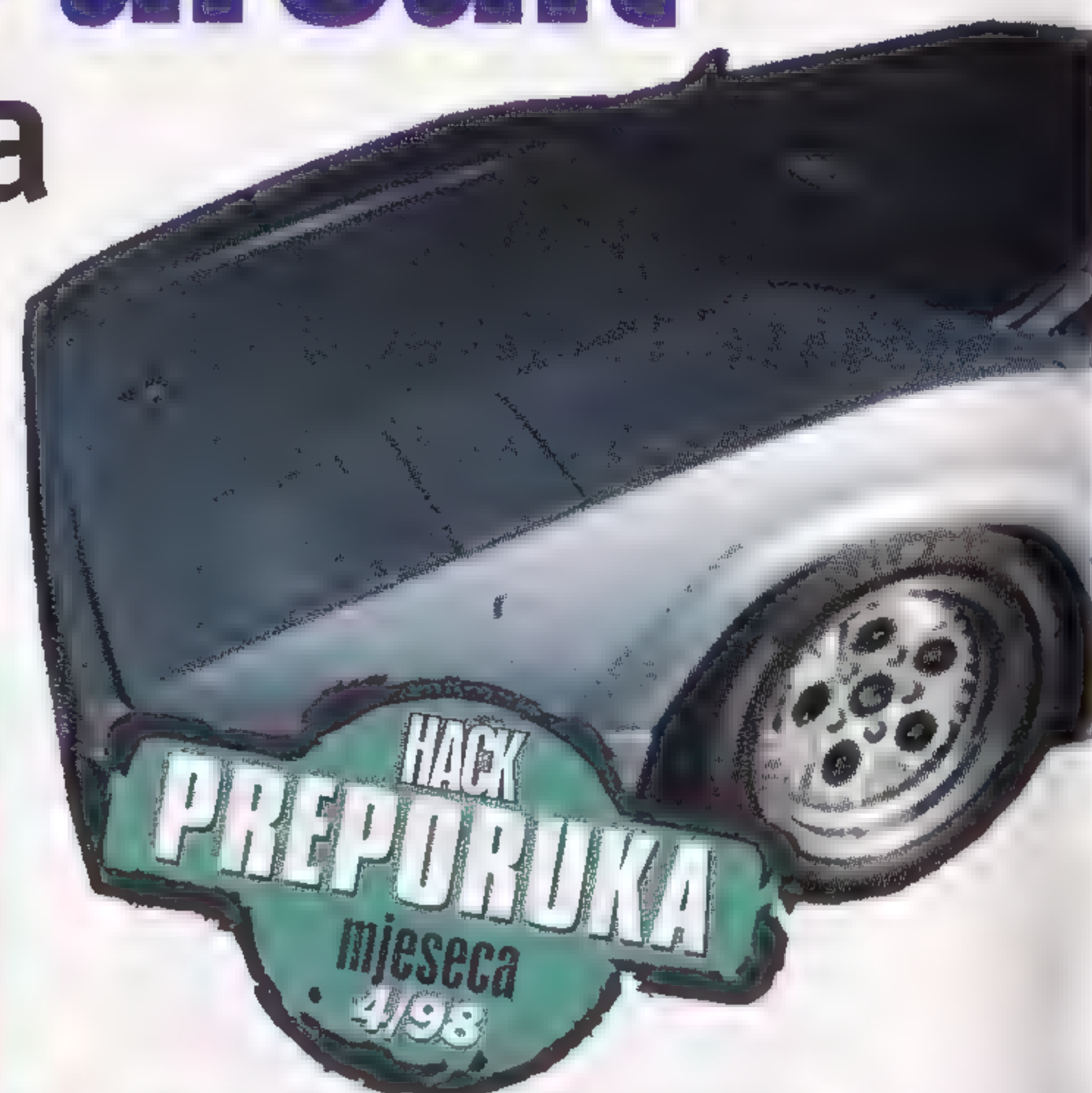
Čim pokrenete igru, uočit ćete da su najveće preinake u grafici i vizualnom dojamu. Programeri su doista pazili na detalje i potrudili se ispraviti pogreške iz *NFS 2*: teksture cesta i okoliša su potpuno izmijenjene tako da, osim što izgledaju realnije, svojim brzim izmjenjivanjem poboljšavaju osjećaj brzine (za razliku od prošlog nastavka, gdje su jednolične teksture često davale dojam da puzite dok je brzinomjer pokazivao 150 mph). Automobili i okoliš su također doradjeni, pri čemu je puno vremena otišlo na kreiranje nove vrste svjetlosnih efekata pod nazivom "realtime lightning". Davanje imena vrsti svjetlosnih efekata može se učiniti glupim, ali ono što pomični i višestruki izvori svjetla različitih jačina i tonaliteta (maglovito svjetlo, trepereće svjetlo...) čine realnosti ove igre nikako nije za

odbaciti. Mijenjanje izgleda okoliša pri noćnoj vožnji kad upalite farove, ili crveno-plavo svjetlo policijskog automobila koji vam se približava kroz maglu prizori su od kojih će vam zasitati dah.

Osim izvrsnom grafikom, *NFS 3* se ne razlikuje mnogo od dosadašnjih vozačkih simulacija, ali je svaki aspekt igre doraden i usavršen. Na izbor dobijate 8 automobila (neke morate i zaraditi dobrom vožnjom) i za sve njih možete vidjeti već standardne prikaze tehničkih pojedinosti, od vrsta ručnih kočnica do prijenosa i guma. Ovi detalji nisu tu samo da bi se zadovoljilo fanatike, nego ih možete i mijenjati prilagođavajući performanse automobila uvjetima na cesti (mogu varirati od suhog i sunčanog vremena do snježne vijavice u kojoj ne vidite ni 10 metara

ispred sebe). Osim automobila, birate i staze, od jednostavnih ovalnih i većinom ravnih do kompliciranih i zavijenih poput gliste na LSD-u. Staze su prepune tunela, mostova i prečica da biste mogli umaknuti konkurenciji ili se skariti policiji, a postoji i bonus staza koju ćete "zaraditi" pobjeđivši u *knockout* modu. Da vam vožnja u krug po izabranoj stazi ne bi dosadila, postoji i *tournament* mod u kojem vozite po svim stazama (pobjednika određuju prikupljeni bodovi) te *knockout* kod kojeg vozite na ispadanje.

No, daleko najzanimljiviji način vožnje je *pursuit* po kom je igra i dobila ime. Radi se o utrci protiv protivničkih automobila i policije pa se nemojte čuditi ako već nakon prvih stotinjak metara (čim prekoračite dopuštenu brzinu i srušite prvi prometni znak) za vama krene nekoliko plavo-bijelih automobila s karakteristično šarenom rasvjetom. Nakon vašeg ignoriranja njihovih povika upućenih megafonom ("Pull over!", "Lower Your Speed!" i sl.), početak će s poznatim trikovima - ubrzavanje i bočno zaustavljanje ispred vas, barikade i izguravanje s ceste te ostale

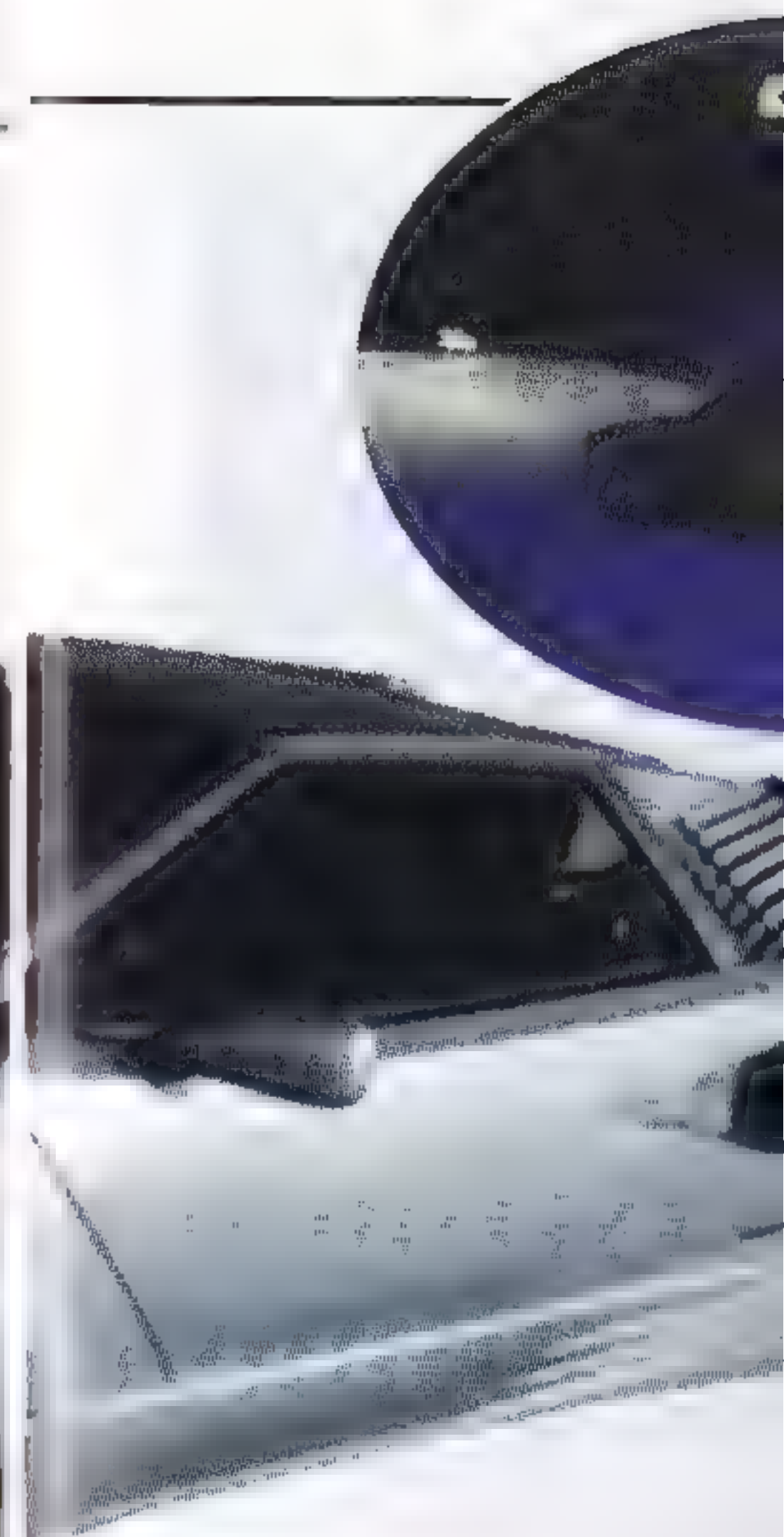


### Analogno je bolje

Iako je ova igra sasvim igriva i bez ikakvih pomagala, igranje s analognim kontrolerom je lakše i ugodnije od igranja običnim kontrolerom. U nedostatku volana i papučica, analogni daje mnogo bolju kontrolu nad automobilom, a povećava i inače visoki nivo realnosti ove simulacije.



"suptilne" metode "plavih anđela". Naravno, što vi vozite bolje i brže, oni postaju sve opasniji. Moram priznati da se inteligencija digitalne murije definitivno približila stvarnoj pa ćete često spas morati potražiti u prečicama i zemljanim cestama jer su momci na ravnoj cesti u svom elementu te će vam pobjedu u *pursuit* načinu učiniti gotovo nemogućom ako ste vozač-početnik. Dobra strana usavršene AI murije što oni love svakoga tko prekorači ograničenje brzine, ne samo vas, pa tako možete prljavom igrom usporiti svog suparnika i slatko se smijati dok ga u retrovi-

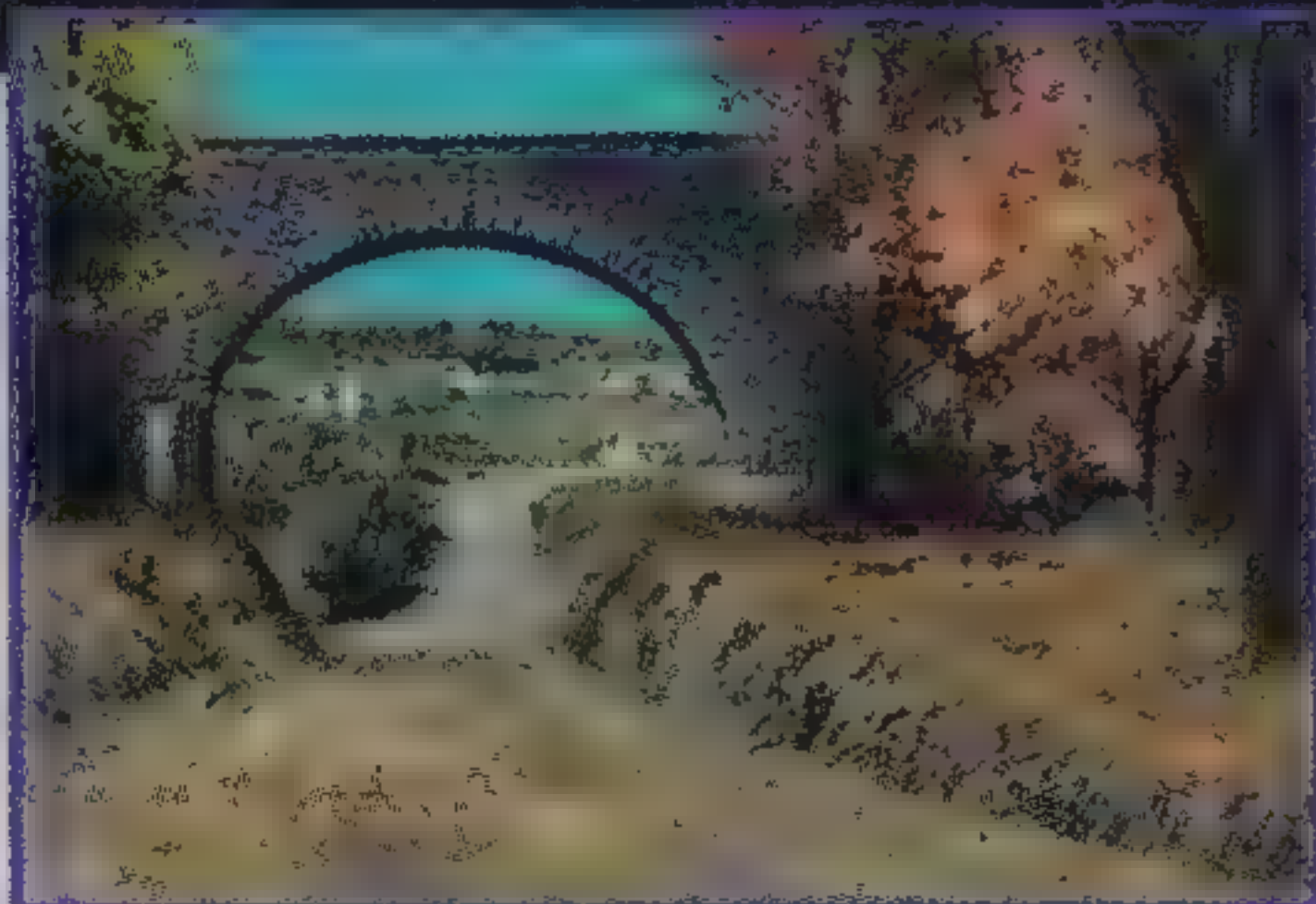


zoru gledate ok autima. Sve ovo udvoje, pri čemu dvije polovice, a dvostruko količ usporena. Mora igranju udvoje Speed 3 tjera PS (jatno) krajnjih grafika i zvuk, to dvostruko, tj ekranu, tražit makinu opreml karticom, a i on Kompletna zvuč uvjerljiva, a sve puta bolje ako iskoristila i Doll



### Put oko svijeta...

Hot Pursuit ima najmasovnije i najraznovrsnije staze od svih igara iz *Need for Speed* serijala... Što je najvažnije, niste ograničeni na brojku od 5-6 staza na koju su nas lijeno proizvođači igara uspjeli naviknuti jer u *NFS 3* imate na raspolaganju čak 11 staza...



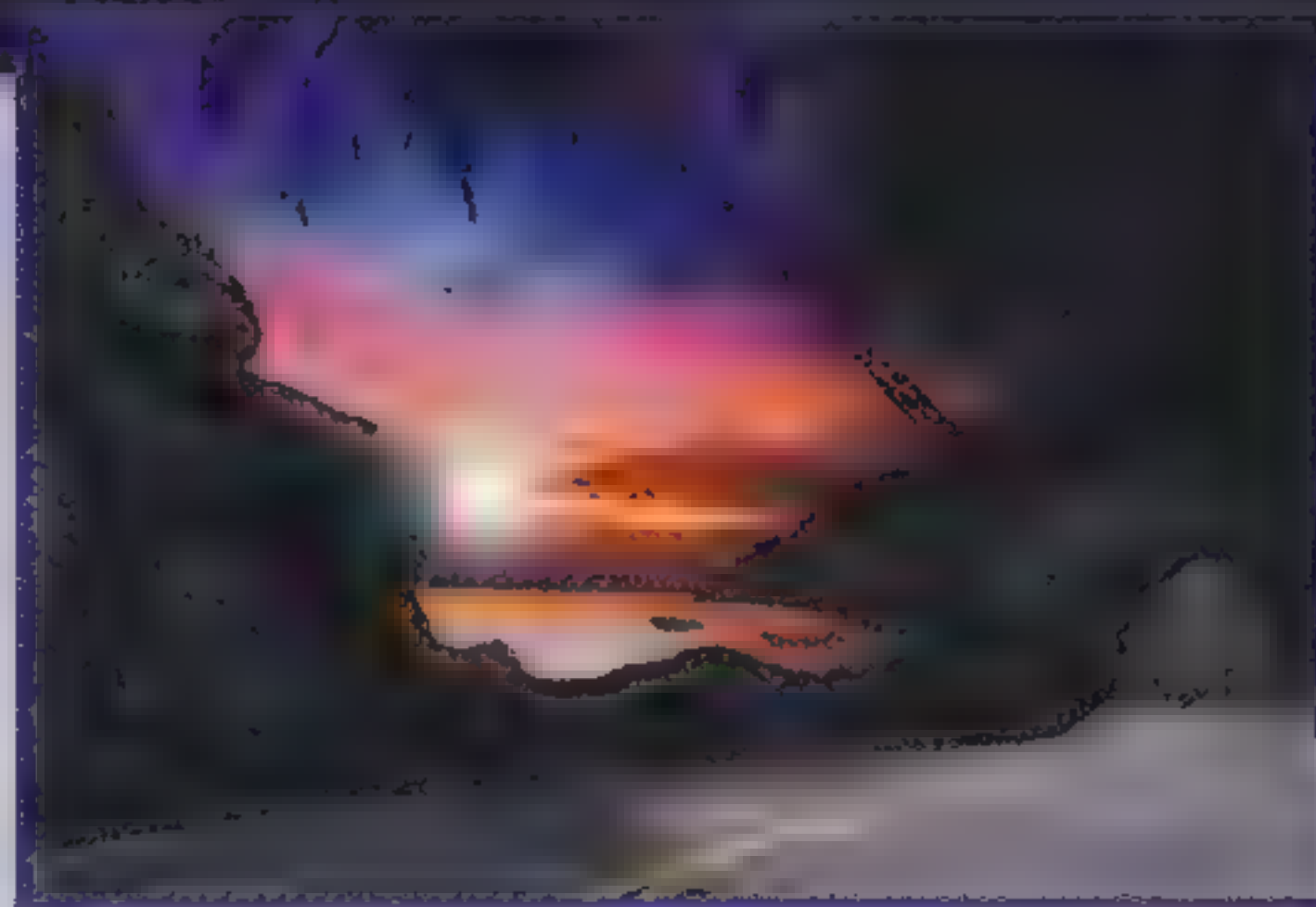
#### Hometown

Početna, a ujedno i najlakša staza vodi vas kroz polja kukuruza i mali, mirni gradić. Rana je jesen i cesta je na mjestima pokrivena lišćem koje postaje klizavo padne li kiša.



#### Red Rock Ridge

Vozeći kroz pustinju, često ćete izgubiti cestu pod kotačima i ostavljati tragove u pijesku. Izbjegavanje kaktusa, grmlja i stijenja može vas stajati dragocjenih sekunda.



#### Aquatica

Prvo malo uz obalu, pa kroz podvodnu plastičnu cijev, gdje vas kroz tamne vode promatraju oči stanovnika dubina.



#### Empire City

Nagradna staza, o kojoj možete saznati sve ako kupite igru i uspijete je pronaći.



#### Rocky Pass

Kroz šume i planine ćete morati često želite da vam se s



nit

UKA

igriva i bez  
nje s analognim  
ugodnije od  
erom. U  
pučica, analog-  
ntrolu nad  
va i inače viso-  
mulacije.

ih  
i vozite  
sve  
ti da se  
muri je  
varnoj pa  
potražiti u  
cestama jer su  
svom elemen-  
pursuit načinu  
om ako ste  
strana  
oni love  
ograničenje  
tako možete  
svog suparni-  
k ga u retrovi-



Svjetlosni efekti su uistinu nešto posebno i upečatljivo u ovoj igri i najviše dolaze do izražaja u noćnoj vožnji.

zoru gledate okruženog policijskim autima. Sve ove načine možete igrati i udvoje, pri čemu se ekran dijeli na dvije polovice, a igra neće, usprkos dvostrukoj količini akcije, biti nimalo usporena. Moram priznati da se pri igranju udvoje zaista vidi da *Need for Speed 3* tjera PSX do njegovih (vjerojatno) krajnjih granica. Izvanredna grafika i zvuk, te osjećaj brzine - i sve to dvostruko, tj. dva puta na jednom ekranu, tražit će u PC inačici brzu makinu opremljenu najnovijom 3D karticom, a i onda - tko zna? Kompletna zvučna podloga je vrlo uvjerljiva, a sve postaje još nekoliko puta bolje ako imate opremu koja bi iskoristila i Dolby Surround opciju - ja

sam samo oslušnuo i doživljaj je doista fenomenalan! Uz standardno brzu glazbu koja prati vožnju (birate rock i techno varijante), tu su i digitalizirani zvukovi automobila i okoliša te glas suvozača koji vam u *practice* načinu najavljuje zavoje.

Uza sve te tehničke poslastice, koliko je igriva ova igra? I po tom je pitanju *NFS 3* prestigao svoje prethodnike. Iznimno dobra kontrola nad autom kombinirana s osjećajem brzine koji se može mjeriti s onim iz *Wipeouta*, te zanimljivi načini vožnje koji unose dah

Murija se služi svim mogućim prljavim trikovima i u ovoj igri nije glupa kao u vicevima. Naprotiv, AI u *Hot Pursuitu* je možda najzaslužniji za veliku igrivost i replay faktor.



## Policija trenira strogoću

Policija koja vas goni cestama NFS-a vozika se u jednako dobrim autima kao i vi, samo su prebojani u karakterističan uzorak i ukrašeni crvenim i plavim "rotirkama" (zanimaju me postoji li taj dodatak u originalnom katalogu). Na priloženim slikama možete vidjeti neke od automobila u kojima vas murija ganja (da, na slikama se također vrlo zorno vidi da u današnjim 3D igrama komplicirani objekti i nisu toliko komplicirani kao što se čini na prvi pogled - trik je u tome da se na jednostavan žičani objekt nalijepe maštovite i uvjerljive teksture).



svježine u prilično jednoličan žanr simulacija daju ovoj igri onaj "još jednom" osjećaj koji već dugo nismo imali prilike osjetiti. Osim toga, računalni protivnici i murija su vrlo inteligentni i pamte vaše akcije pa će vam se oni vozači kojima ste učinili nešto nažao osvetiti istom mjerom. Hvale na račun AI-a u ovom slučaju nisu isprazne jer AI u *NFS 3* značajno produljuje igrivost - trebat će vam dosta vremena da predete sve staze i na lakšem nivou, a teži će vam dugo biti potpuno nezamisliv. Sve nave-

deno znači samo jedno: *Need for Speed 3* trenutačno je daleko najbolja igra u svom žanru i svakako je morate nabaviti. To važi kako za ljubitelje utrka, tako i za one kojima su računalne vožnje dosad bile odbojne - uz ovu ćete igru zaboraviti da niste u autu. 🚗



## NFS 3: Hot Pursuit

Arkadna simulacija vožnje

Proizvođač Electronic Arts

Izdavač Electronic Arts



• Ne bih znao reći

91

• Nivo detalja i realnosti  
• Divnu grafiku  
• Inteligenciju protivnika i policije



Prekrasno napravljena, izrazito realna i brza vožnja. Daleko najbolji dio NFS serijala koji vaš PSX tjera do krajnjih granica



Preporučena konfiguracija

Platforme

☒ PC  
☒ PSX  
☐ N64

3D ubrzanje

☐ 3Dfx  
☐ PowerVR  
☐ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet  
☐ LAN  
☐ Modem

## Rocky Pass

Kroz šume i planine, gore i dolje. Ovdje ćete morati često mijenjati brzine ako ne želite da vam se stroj pregrije.

## Country Woods

Zima stegla, led na cesti, a i snježni nanosi su česti. Pjesničko raspoloženje pokvarit će vam stalno proklizavanje - dobar izbor guma je presudan.

## Lost Canyon

Putujete kroz pustinju i ruševne gradove davno umrlih Indijanaca. Pazite se iznenadnih račvanja ceste - svaki je odvojak na različitoj visini.

## The Summit

Idemo na skijanje! Kao i na Rocky Passu, stalno penjanje i spuštanje zahtijeva vještog vozača. Zimski uvjeti čine stvar još opasnijom.



# Novosti iz Activisiona

Activision se toliko zagrijao u borbi za vodeće mjesto na svijetском tržištu, da je u nevjerovatno malim razmacima počeo izdavati i najavljivati raznorazne igre. Doslovno pred samo zaključenje ovog broja Hackera smo u redakciju dobili nove materijale iz Activisiona o njihovim novim izdanjima. Ukratko vam donosimo te novosti, a opširnije izvješće pročitajte u sljedećem broju kada će sam Activision dati više informacija.

## Heavy Gear 2

Nastavak više-manje uspješnog *Heavy Gear* (koji je prilično razočarao Damira Rukavinu) smješten je u istoimeni svijet prepun golemih robota u stalnoj borbi za opstanak. Prvi dio nije baš najbolje funkcionirao na sporijim strojevima pa da bi se taj i velik broj drugih nedostataka otklonio, *Heavy Gear 2* će biti poputpuno 3D ubrzan. Predviđeni datum izdavanja ove igre je negdje tijekom ove zime. Damire, nadamo se da će nastavak zaslužiti koji postotak više, no bez pretjerivanja.

### Heavy Gear 2

Proizvođač: ACTIVISION

Izdavač: ACTIVISION

Žanr: AKCIJA/SIMULACIJA

Izlazi: zima '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX

## Third World

Prva u nizu triju igara koje će Redline Games, prema nedavno potpisanom ugovoru, razvijati za Activision. Riječ je o zanimljivom pristupu hibridnom žanru; radnja igre smještena je u razrušeni svijet budućnosti gdje vodite svoju bandu takozvanih heroja i brinete za njen opstanak i uspjeh. Po riječima dizajnera, *Third World* unosi nabolje elemente iz obaju svijetova, RPG igara i strategija, stvorivši tako hibridni žanr koji bi se trebao svidjeti široj publici.



### Third World

Proizvođač: REDLINE GAMES

Izdavač: ACTIVISION

Žanr: RPG/STRATEGIJA

Izlazi: zima '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX



## Quake 3

Vaše vas oči ne varaju: Activision nam je za ovu godinu spremio ultraiznenađenje, nastavak *Quake* serijala obožavanog širom lijepe naše. Razvoj igre je pod nadzorom programerske palice Johna Carmacka (čovjeka odgovornog za prva dva nastavka). O *Quakeu 3* se stvarno vrlo malo zna, no Carmack se bez ustručavanja već usudio izjaviti da će za igru trebati (da, da) izvanredno jaka 3D kartica, točnije, *Voodoo 2* će biti standard; sa slabijima igra će raditi, ali će razlučivost i kvaliteta grafike bit upitni.

STOP THE PRESS!

## Heretic 2

Vjerojatno ste već pomislili da je ovo neki zastarjeli, zaboravljeni Activisionov projekt ili da je pisac ovog teksta pogriješio u naslovu. Pa nije ni jedno ni drugo. Nakon brojnih FPP pucačica započetih *Hereticom*, Raven Software se odlučio na novi potez u stvaranju svoje nove igre. Priča se nastavlja, što znači da u ulozi heroja *Corvusa* morate ponovno spasiti svijet od zle bolesti koja se nad njim nadvišla, no sada će sve izgledati malo drugačije i zanimljivije - *Heretic 2* rabi preuređeni *Quake 2* engine na taj način da svog heroja pratite iz trećeg lica, poput načina rabljenog u *Tomb Raideru*, sa stalnom izmjenom kamera. To je ukratko ono najvažnije... Zamalo zaboravih spomenuti: igra radi samo uz pomoć 3D kartice.



### Heretic 2

Proizvođač: RAVEN SOFTWARE

Izdavač: ACTIVISION

Žanr: RPG/STRATEGIJA

Izlazi: koncem '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX

## Psygnosis kreće na N64

*Psygnosis*, svjetski poznata i jedna od vodećih izdavačkih kuća u svijetu računalskih igara, upravo je objavila da započinje s proizvodnjom naslova za Nintendo 64 konzole. Prvi naslov što ga kane izbaciti na tržište je *Wipeout 64*. Kako tvrde, *Wipeout 64* će izvanrednu igrivost *Wipeout* serijala povećati izvanrednom grafikom i dodavanjem novih opcija. Zašto se *Psygnosis* odlučio na ovakav potez i pohod na N64 tržište nije nam poznato, no da mu je uistinu do tog tržišta stalo, mogao je to već davno prije učiniti.

## Snimanje Wing Commandera pri završetku

Producent filma *Wing Commander*, osmišljenog prema istoimenoj igri, Todd Mayer objavio je da snimanje filma ulazi u završnu fazu te bi do kraja mjeseca sve trebalo biti završeno. Posljednji će se tjedan snimanja glumačkoj ekipi u studiju u *Luexembourgu* pridružiti David Warner, vrlo iskusan glumac a neki od zapaženijih filmova u kojima je glumió su *Titanic*, *Torn*, *The Omen* i *Scream 2* te velik broj poznatih televizijskih serija kao što *Twin Peaks*, *Star Trek: The Next Generation* i drugi.

## Gamestorm: Aliens Online

Kosmajeva nova grupacija Gamestorm, koja se bavi podrškom za neke Internet igre te izdavanjem istih, ovaj je mjesec izdala multiplayer akcijsku igru *Aliens Online* napravljenu po drugom nastavku *Alien* serijala. Pošto je još nismo imali priliku zaigrati, možemo samo spomenuti neke njene karakteristike - 3D grafiku i, navodno, mogućnost igranja nekoliko tisuća igrača na jednom serveru. Istinito ili ne, provjerite sami.

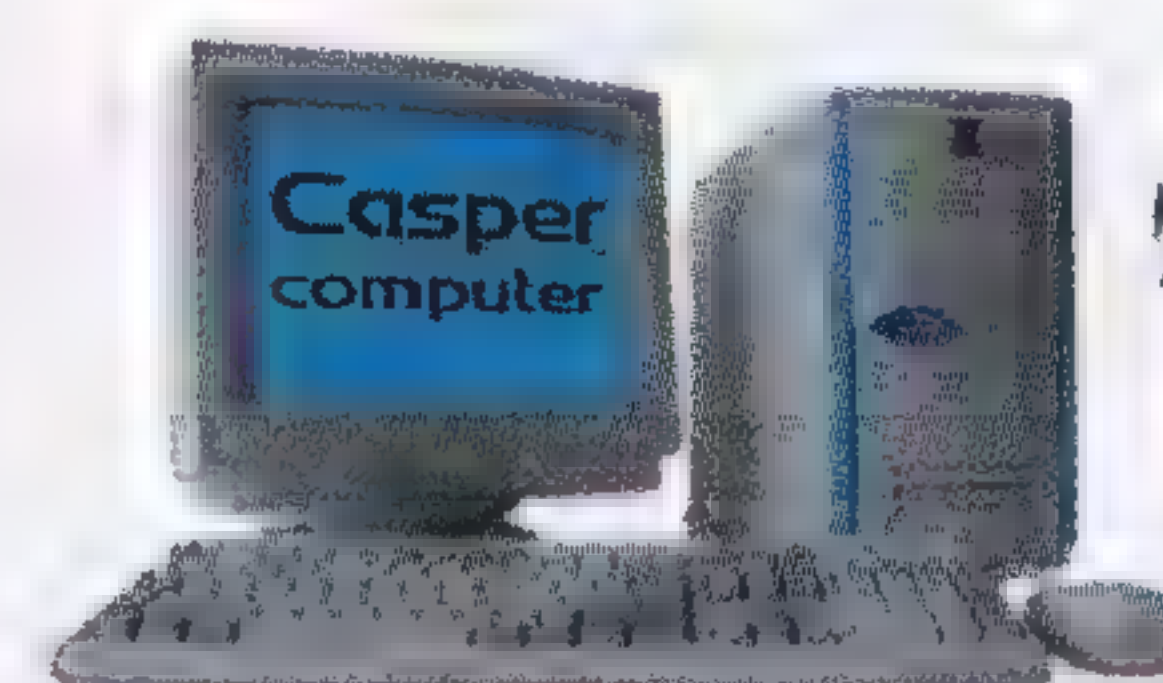
# Casper computer

## Casper P166 MMX

- INTEL Pentium 166 MMX
- 16 MB RAM
- HDD 2.1 GB Quantum Fireball SE

## Casper P200 MMX

- INTEL Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball SE



## Casper PII-233

- INTEL Pentium II-233
- 32 MB SDRAM
- HDD 4.3 GB Quantum Fireball SE

Sve konfiguracije imaju:

- MIB sa Intel Triton TX chipsetom sa 512 k PB cache
- VGA S3 VIRGE DX sa 2MB
- Color monitor 14" LNRI digitalni
- Mini tower

Doplata uz računalo:

- MS Windows 95 OEM
- MS Works 4.5 OEM
- MS DOS 6.22 OEM
- VGA Diamond Monster 3D, 4MB
- VGA Matrox Millennium II, 4 MB VRAM
- Matrox m3D, 4MB
- Sound Blaster 16 - Creative Labs
- Sound Blaster 64 Value - Creative Labs
- CD ROM 24x
- Laserski printer OKI 4W Plus, 600 dpi, 4 str/min
- HP LaserJet GL



Adresa	Telefon	Faks	Telefaks
Ulica 1. svibnja 11, 10000 Zagreb	(01) 363 1111	(01) 363 1112	(01) 363 1113
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1114	(01) 363 1115	(01) 363 1116
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1117	(01) 363 1118	(01) 363 1119
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1120	(01) 363 1121	(01) 363 1122
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1123	(01) 363 1124	(01) 363 1125
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1126	(01) 363 1127	(01) 363 1128
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1129	(01) 363 1130	(01) 363 1131
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1132	(01) 363 1133	(01) 363 1134
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1135	(01) 363 1136	(01) 363 1137
Trgovačka 1, 10000 Zagreb	(01) 363 1138	(01) 363 1139	(01) 363 1140

Nazovite nas

**BESPLATNO**  
na broj: 0800 22 77 37

0800 - CASPER

**BESPLATNA DOSTAVA**

za cijelu Hrvatsku

(samo konfiguracije otvori su isključeni osim Krk i Pag)

Računala su atestirana za hrvatsko tržište





LOST d.o.o.  
Bosiljevska 3, Zagreb  
tel/fax: 01/327 163  
340 509  
340 533  
<http://www.lost.hr>  
e-mail: lost@lost.hr



HEWLETT  
PACKARD



Western  
Digital



Iris 3D Mania

## PC KONFIGURACIJE

PRODAJA NA LEASING  
(na 12 i 18 rata)

TVRDI DISKOV (Western Digital, IBM)	ZVUČNICI (60W, 160W, 320W)
MATIČNE PLOČE (486, Pentium)	CD ROM (24x, 32x - Goldstar, Pioneer)
PROCESORI (5x86, Pentium, K5)	FAX MODEMI (GVC, US ROBOTICS)
MONITORI (Belinea, ADI)	MIŠEVI (Genius, Microsoft)
MEMORIJE	DISKETE (BASE, Maxell, No Name)
GRAFIČKE KARTICE (matrox, S3 Virge)	FILTERI
PRINTERI (Epson, HP)	POTROŠNI MATERIJAL (Epson, HP)

VELEPRODAJA I MALOPRODAJA:  
tel/fax: 01/327 163, 340 509, 340 533

## derbi INFORMATIKA

Losovsko 9/1, tel: 6158144



URFA  
INTERNET  
IGRE

OSTIGURANA DOSTAVA I OBUKA

POSEBNA PONUDA ZA IGRAONICE

PLAĆANJE ČEKOVIMA I KARTICAMA NA RATE!!!

rimačaro

## EDINKOM

NOVO

ABIT

MB ABIT PD5N, 512 cache, ULTRA DMA 33+ VIDEO  
CPU INTEL 166 MMX, 16 MB EDO RAM, HDD 2.1 GB  
FDD 3.5" TEAC, CD ROM 24X TEAC ATAPI, WIN95  
TIPOVNIKA, MONITOR ADIE30, MIŠ, MINI TOWER.

AKCIJSKA CIJENA: 4.850,-

doplata za 15" monitor ADI E40 424,-  
Jamstvo 24 mjeseca (osim CD ROM, tipkovnica i miš)



CD ROM 24X  
16 BIT 3D YAMAHA  
ZVUČNICI 180W

Sve cijene/suku  
kunama bez PDV-a.

KREDITIRANJE  
LEASING  
GARANCIJA  
18 MJESECI

EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel./fax: 615 9999, 615 5541

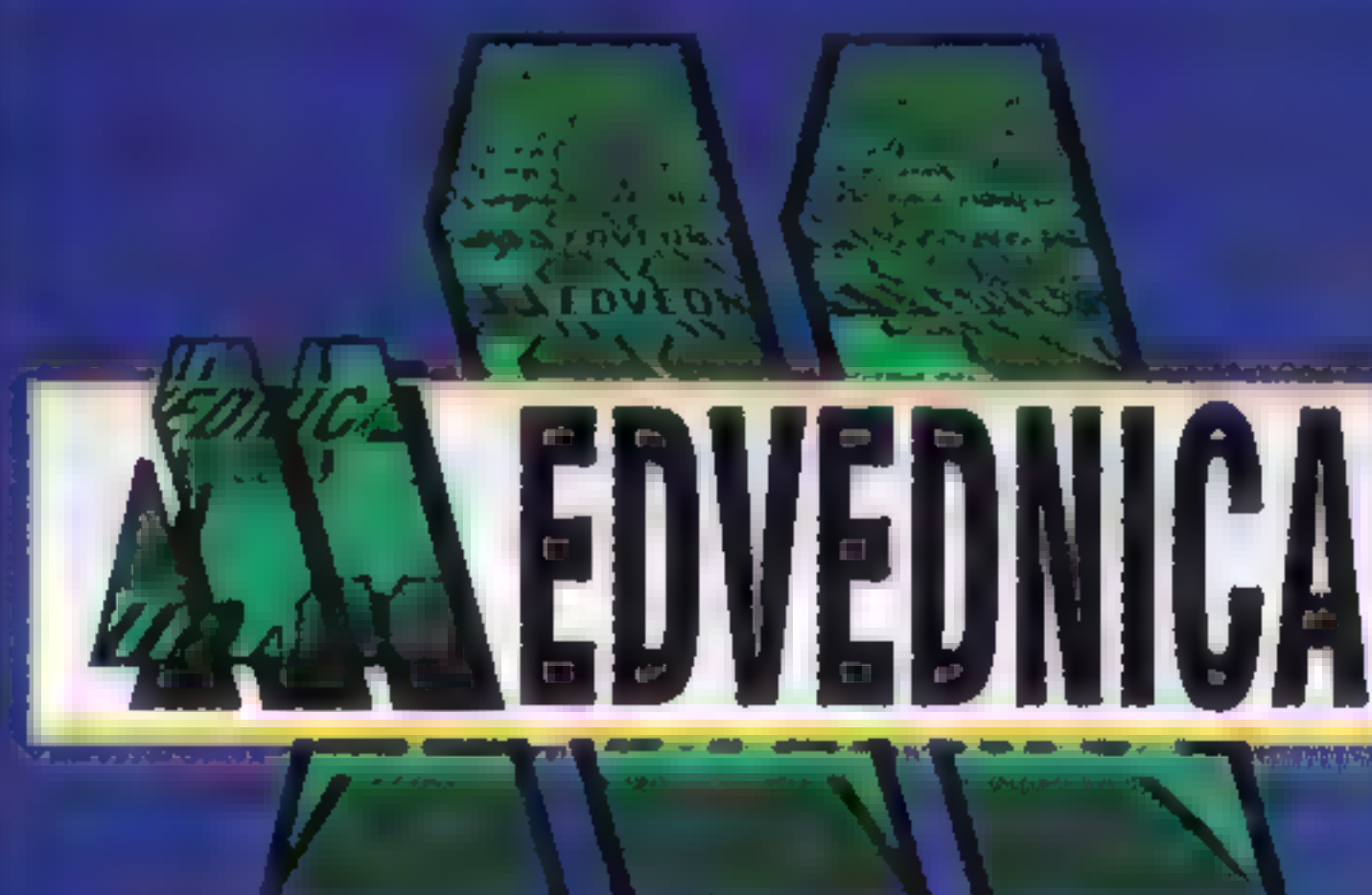
e-mail: edinkom@zg.tel.hr

ULR: <http://www.edinkom.com>

OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavič 5 tel: 043/333 017, fax: 043/335 017

"D.I.C." - Dubrovnik, Set. kralja Zvonimira 39, tel: 020/411-559, fax: 020/411-820

"CD-COMP" - Zagreb, Ul. grada Vukovara 275 (PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)



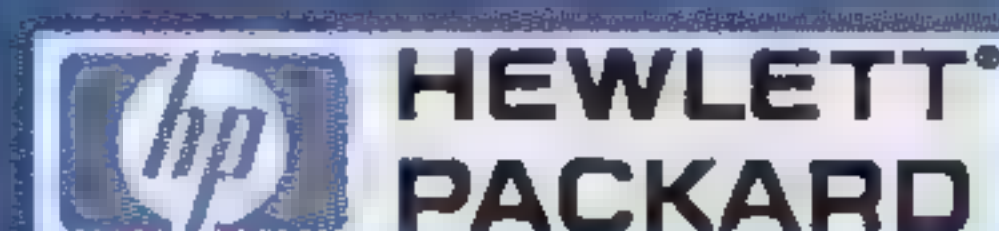
Poduzeće za  
proizvodnju,  
trgovinu i  
poslovne  
usluge  
d.o.o.

Na Sljeme  
možete pješice...

...Do cilja morate BRŽE!

Canon

matrox



Veliki izbor  
PC konfiguracija

Sklapamo i  
nadogradujemo  
računala prema  
Vašim potrebama.

ZAGREB, Ivanićgradska 22,  
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,  
mob. 099-461-672  
OSIJEK, V. Medvednice 1  
tel.: +385/031/164-522



# Carmageddon Splat Pack

Svi imamo svoju mračnu stranu, a nasilje nad računalski stvorenim likovima je uvijek odličan ispušni ventil. Nakon silnih zabrana i etiketa koje su Carmageddonu prikrpali "dežurni čuvari morala", Patrik Pencinger odlučuje sve staviti na kocku, sjeda za volan i <SPLAT> ostavlja krvave <SPLAT, SPLAT> fleke po cesti...



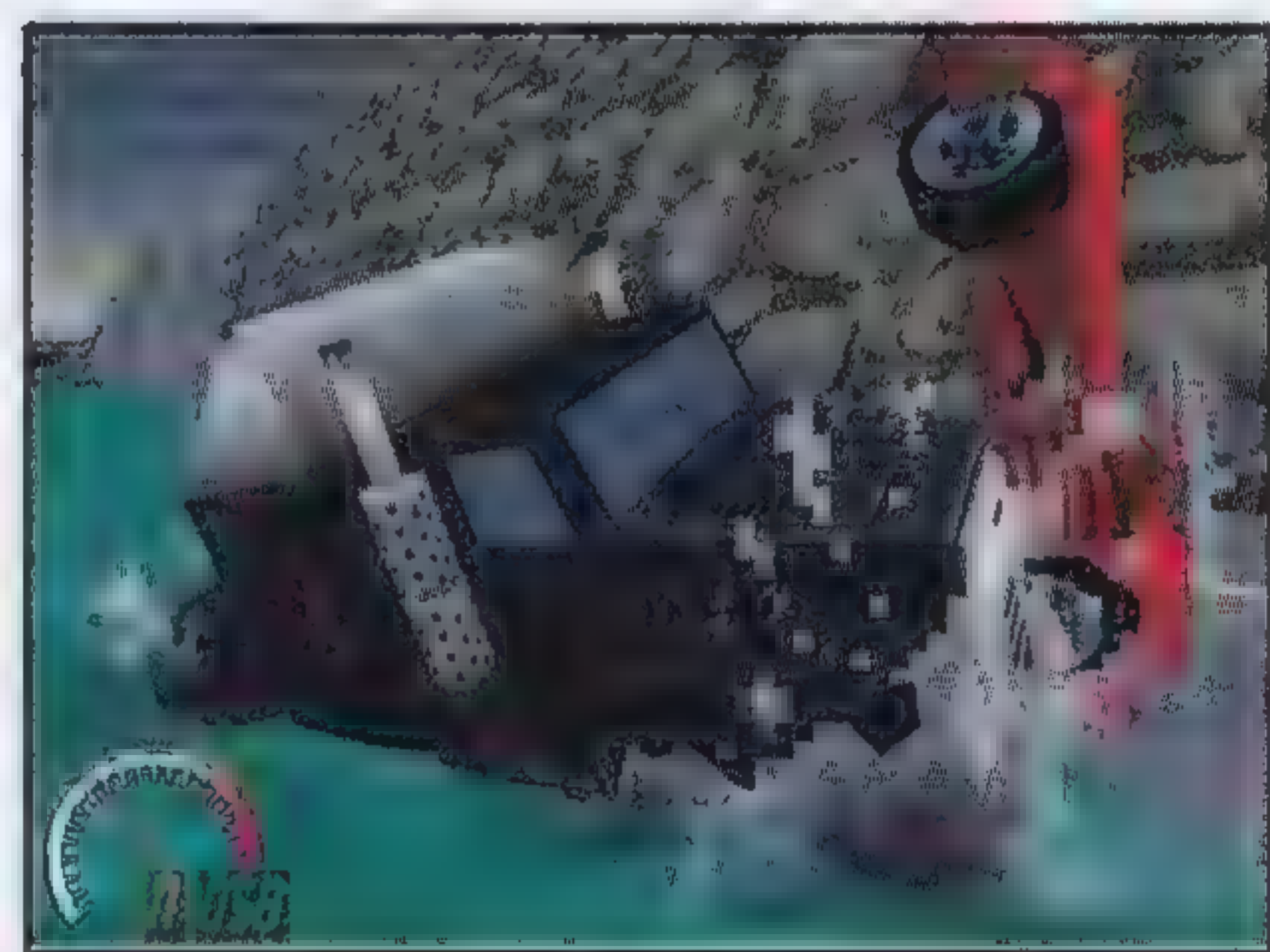
Can you really give up all the joys of killing pedestrians?

Kao što vam je poznato otprije, u Carmageddonu se borite protiv vremena i ostalih trkača. Igru počinjete na 99-om mjestu, a da biste dospjeli do prvog morate prikupiti što više kredita kojima kupujete poboljšanja za svoje vozilo. Carmageddon ima 36

različitih staza, a Splat Pack mu dodaje još 20. Srećom, niste ograničeni označenom stazom, nego možete istraživati okolne terene gdje se kriju najbolja poboljšanja. Kredite i vrijeme dobijate <SPALT> gaženjem <SPLAT, SPLAT> ljudi (više ako ih

zgazite nekoliko odjednom ili ako dobijete nagradu za umjetnički dojam) i sudaranjem s ostalim protivnicima (najviše frontalnim sudarom). Carmageddon je posebne pohvale odnio za simuliranje fizičkih osobina automobila koji se ponaša vidno različito, ovisno već na kakvom ste terenu. Nažalost, sve što je dobro prije ili poslije postane dosadno. Carmageddonova brutalnost i igrivost vrlo brzo splasnu zbog neopravdano velikih hardverskih zahtjeva. Istina, grafički engine se brine za glomaznu mapu, stotine pješaka u pokretu, AI deseterice računalnih protivnika, fiz-

Splat Pack – pokolj se nastavlja! Ako i nakon Carmageddona žudite za ubijanjem, Stainless Software će vas obradovati Splat Packom. Radi se o pokolju na 20 novih staza i 4 nova



Kamion je jako zlokobna stvar. Ubit će vas jednim dobrim udarcem. Srećom, relativno je spor i slabo pokretljiv, a ne može se baš ni provući kroz sve rupe kao vi...



Tek na 3Dfx-u ova igra postaje ugodna za igranje.

## Carmageddon Splat Pack

Koljačina bez granica

Proizvođač SCI

Izdavač SCI

• bez 3Dfx-a izgleda kao nešto izvučeno iz prošlog desetljeća.

91

• iznimna igrivost  
• brutalno, krvavo i zabavno.

Dobar primjer kako bačva krvi može postati još krvavija.



Preporučena konfiguracija

- P133
- 3Dfx Voodoo
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



## Smrt i razaranje

Ako ste igrali Carmageddon, sigurno se pitate kako su programeri uspjeli napraviti tako dobar fizički podsustav igre. Evo što o tome ima izjaviti Neil Barnden, jedan od roditelja Carmageddona:

"Očigledno, nema smisla sjesti uz autocestu i čekati da se dogodi nesreća da bi se proučio učinak. Zato smo odlučili zaposliti kaskadera. Upravo njegovo lice pratite na inčar kameri kad vozite crveni automobil. Otišli smo na odlagalište starih automobila i igra je počela. Nakon stotinjak demoliranih automobila, skupili smo dovoljno podataka, trebalo je samo snimiti zvučne efekte, što je bio lakši dio posla. Uzeli smo nekoliko pajsera, lopata i krampova, mikrofona i još malo udarali po hrpetini metala. Priznajem, mi jesmo sadisti i bolesnici, ako ste to htjeli pitati."



okoliša: gradove i pustinje zamjenjuju idilični krajolici, a ako ste dovoljno zlobni - počašćeni ste vožnjom kroz pakao. Za ljubitelje mrežnog razbijanja priložene su i nove mrežne mape, od kojih je najzanimljivija tzv. osmica. Vozila su dobila novi, agresivniji vizualni identitet, a dio koda koji se brine o fizici dobio je izvjesne preinake i unio dodatnu dozu realizma! Iako press release sintagma "poboljšani AI" obično znači "preskoči sljedeći ulomak", Splat Packovima se tvorcima mora odati priznanje za poboljšanja u AI-u igre. Protivnici sada voze nove automobile, a najviše zadivljuje kamiončina koja razara jednim udarcem, Bigfoot, i Mini Morris koji nevjerojatno precizno gazi ljude. Na kraju dana, nakon što se ogradimo od svih moralnih

prodika koje ovu igru prate otkad postoji na tržištu, ne možemo a da vam ne preporučimo Splat Pack (ali samo ako imate 3Dfx) koji će još više produbiti užitek ubijanja koji ste prvi puta iskusili s Carmageddomom. 

# Interstate 76 Nitro Riders



**Funky ritmovi, afro frizure, otkačeni automobili, iskvareni crnački naglasak i gomila bad guysa koje opet treba naučiti pameti. Izgleda da će Dario Rakovac opet provesti još jedan tipičan dan u uredu...**




Osim par zamućenih tekstura, ništa nova...

Godine 1976. skupina automobilskih osvetnika, predvođena Groove Championom, uspjela je spriječiti uništenje stratezijskih naftnih rezervi Amerike i osvetiti jednog od svojih bespoštednom borbom protiv zlog Anthonia Malochia. No, priča nije počela tada, prava priča počinje još 1970., kad je Amerika bila u velikoj krizi nakon vijetnamskog poraza i ostavke tadašnjeg predsjednika Richarda Nixona. Počinju se okupljati sumnjive skupine i provoditi svoju viziju zakona američkim autocestama. U Nitro Ridersu, prethodniku velikog Activisionovog hita Interstate 76, možete vidjeti kako je došlo do opisanih događaja. U to se doba naš heroj Groove još sunčao na plažama, a sestra mu s ratnikom-pjesnikom Taurusom i mehaničarem Skeeterom krstarila pustinjским cestama a upravo je to krstarenje opisano u novom setu nedavno izdanih Activisionovih misija. U njemu, kao jedan od spomenutih likova, igrate posebno kreirane misije za vas koje su svojevrsan uvod u kasnija zbivanja, daju malo više podataka o likovima i događajima kojima Interstate 76 duguje svoju popularnost. Iako su vrlo zanimljive i dobro osmišl-

jene, problem je što nisu povezane pričom i što su dostupne na samom početku igranja. Bez priče koja bi ih povezala nema slijeda događaja ni radnje, što je velik propust - ubija i najmanju naznaku fenomenalne atmosfere kakvu je originalna igra imala. Kako nema priče, nema više ni skupljanja otpada ni stratezijskih elementa vezanih uz izbor oružja i opreme. Na početku svake misije možete izabrati bilo koje vozilo i opremu - uvijek su ispravni i dostupni. Jedini izazov što ga Nitro skriva je misteriozni četvr-

ti lik kojeg ćete otkriti tek kad završite sve misije s prva tri. Maštovito, zar ne? S tako slabim single player modom, čovjek bi pomislio da je barem multiplayer pojačan, ali nažalost, ništa od toga. Gotovo je sve po starom, jedino je dodana opcija za tzv. Capture the Flag način igranja, istina, znatno zanimljiviji od monotonog natjeravanja pustinjom. Najznačajnije su promjene tehničke prirode.

Interstate sada nativno podržava sve aktualne 3D ubrivačke kartice ali morate imati najnovije drivere želite li vidjeti išta drugo doli par mrlja pri vrhu ekrana. Od novih tehnologija, Nitro u potpunosti podržava Force Feedback, još bolje od prethodnika, tako barem zbog tih nekoliko detalja ova ekspanzija zaslužuje malo pozornosti. Ipak, nedostatak priče koja bi povezala pojedinačne misije i uklanjanje uvijek atraktivnog krvavog nadograđivanja vozila ubijaju atmosferu i čine ovaj proizvod tek nabrzinu sklepanim setom misija s jedinim ciljem - zaraditi još novca na staroj slavi. 



**Sva oružja, sva oprema, sva vozila...**

## Interstate 76: Nitro Riders

Mission Disk

Proizvođač Activision

Izdavač Activision

• nedostatak priče  
• problemi s 3Dfx karticama  
• mali broj misija

72

3D podršku  
dizajn misija  
force feedback efekte

Još jedan pokušaj zgortanja novca na staroj slavi.



Preporučena konfiguracija

• P133  
• 16 Mb  
• 3Dfx

Platforme

☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx  
☐ PowerVR  
☐ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet  
☐ LAN  
☐ Modem



# TURBO HACKER



Ukratko o ovoj simulaciji aviona : uživajte u letu ! Vrteći je malo na stroju požalio sam što nisam pilot (a i bolje je zbog moje težine). Vozeći P-51D ili 'ti Mustang pomalo sam zavidio pilotima (a i stjuardesama) jer se oni voze u kojekakvim avionima o kojima mogu samo sanjati , ali ja zato imam prednost nad njima ja imam opciju LOAD a oni .....



## TOP LISTA

QUAKE 2

FLIGHT  
UNLIMITED 2

FIFA 98

BLADE RUNNER

LORDS OF  
MAGIC

## BLADE RUNNER



Ja detektiv - ti žrtva ! Mi u L.A. 2000 i neke i to je to ! Lovimo replikante koji nam toliko zagorčavaju naš spokojan i miran život. Ali to nije sve ! Ipak na 4 CD-a treba nešto staviti, recimo animacije, dosta igre i da sve na kraju bude O.K. Krajnja preporuka je jasna : nabavi to ! Jer dok ovo pišem još mi se vrti u glavi od dobre animacije, a i same igre.  
P.S. ako Vam se sviđa mjuza iz Blade Runnera onda ne oklijevajte.

## FIFA 98



Svjetsko prvenstvo je na pomolu, a u europskom smo dobili prave gubitnike u grupi. Ali što ako naši razočaraju? Ako se to već dogodi (nadam se da neće), ostaje nam jedino okaljano nogometnu čast sprati u FIFA '98 zaigrajući sa 172 nacije ili 189 klubova okupljenih u 11 nacionalnih liga. Da igra ne bude monotona, na raspolaganju vam je 16 stadiona i bogat fond riječi (nekih 40000), a ako vam ni to nije dovoljno, onda zaigrajte umreženo na 8 PC-a okupivši čak 20 igrača.

## LordsOfMagic

Tvorci legendarne igre "Lords of the Realm II" nisu nas ostavili na milosti i nemilosti drugih programera. "Lords of Magic" je očekivani "nastavak" navedene igre ali je ipak mala razlika u scenariju. Ovdje nije borba između ljudi već je borba zlih čarobnjaka i dobrih vilenjaka ili obratno prebačena u 16-bitnu grafiku s 3D okruženjem. U suštini ako ste igrali Heroes of M&M ili Lords of the Realm sve Vam je jasno, a ako niste moj savjet je odigrajte ovu igru i ako Vam nije dosta scenarija onda imate na raspolaganj u vrlo snažni map editor kojim možete kreirati svoje "svijetove".



## PREPORUKA

STAR TREK  
PINBALL

PINBALL  
CONST. KIT

US CHESS  
FEDERATION

TOTAL HEAVEN



# DI STE FAJTERI

POKAŽITE SAD ŠTO ZNATE!

Nemojte se dokazivati na jednoj kompjutorskoj inteligenciji, na programiranim protivnicima, pokušajte se radije sa živim protivnicima i sa ljudskom inteligencijom. Uključite se u ligu kompjutorskih igara u kojoj pobjeđuju stvarno najbolji.



www.hinla.hr tel: (01) 3883 397

For 21st Century WARRIORS!!!

**Discipline:**

Quake  
Warcraft  
Red Alert  
Duke 3D  
Doom 2

**Uskoro:**  
Starcraft, TA  
Quake 2, FIFA 98...



**Nagradni fond!**

**5** PC računala  
**Pentium 200MMX**

JANUS

↓ SUORGANIZATORI ↓

# MAGE

Shopping centar

Prečko (1. kat), Zagreb

Tel: 38 83 397

E-mail: mage-kk@zg.tel.hr

Zabavu, Internet, sport, edukaciju i kompjutorski vrtić može objediniti jedna riječ: MAGE. Sadržaj usluga kompjutorskog kluba MAGE je poput uma renesansnog čovjeka. Proširite krug prijatelja po cijeloj Hrvatskoj i izvan njenih granica u Internet brbljaonici. Ubijte dosadu na brojnim programima ili dokažite svoje kvalitete u sportu 21. stoljeća - u HINLA natjecanjima (Quake, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Red Alert itd.)



Brajkovićev prilaz 6, Zagreb Tel: 098 / 28 22 86

↓ WEB HOSTING ↓

Options

Pristup internetu

E-mail

WEB stranice

On-line shopping

Programi

Oprema



Mi imamo rješenje

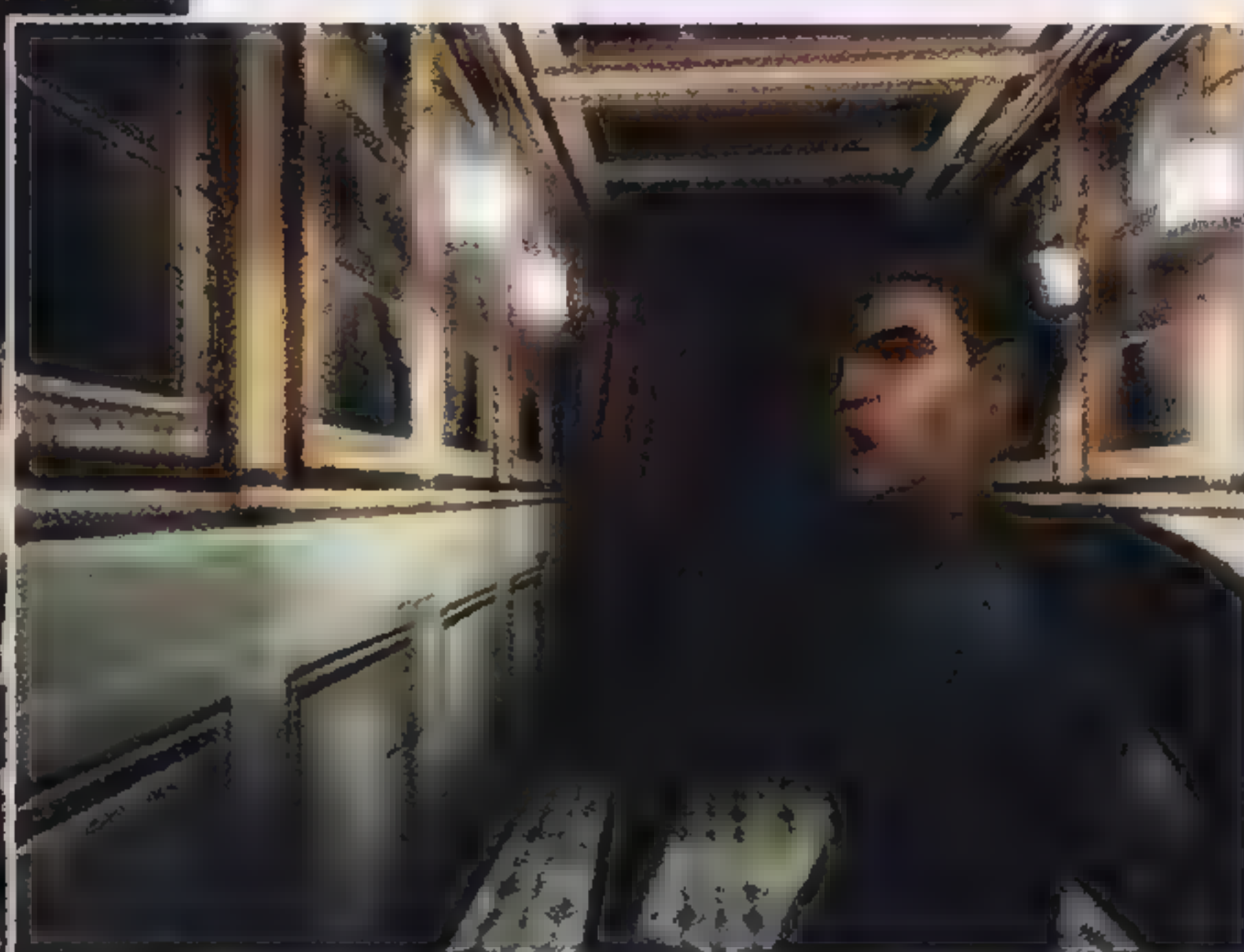
Na internet preko  
besplatnog telefona 0800

Tražimo partnere i suradnike za plasman naših usluga



# Queen: The Eye

Izgleda da niti prerana smrt Freddiea Mercurya, karizmatičnog frontmana grupe Queen i jedinog pravog rock-zabavljača, nije uspjela zaustaviti Queen mašineriju. Nakon nekoliko albuma objavljenih nakon Freddieove smrti, Queen fenomen se seli i u svijet računalnih igara. U Queen: The Eye se na jedinstven i multimedijalan način uspješno isprepliću računalna igra te muzika i motivi iz Queen stvaralačkog opusa, stvarajući neponov... (na ovom mjestu Hrvoje "Špoki" Špoljar više ne može izdržati, otima mi igru iz ruke, daje petama vjetra i za 10 dana me naziva u redakciju: "bok, ja sam napravio recenziju, igru ti neću vratiti"... A mislio sam da sam jedini u redakciji zaluden Queenom).



Ovaj lapan ovdje osjetio je moju nabrušenu oštricu, ali kada je gusto a nemate odgovarajuće sedative da umirite neprijatelja, bježite glavom bez obzira!

Godina je 2150. Ostanke urbanog društva, u svijetu gdje su iluzija i realnost jedno, kontrolira divovska mreža. Iza mreže stoji biotehnološko samoreplicirajuće stvorenje - Eye. Svi oblici slobodnog mišljenja i kreativnosti su zabranjeni. Eye stvara podsvjetove iluzije kojima odvaja ljude od stvarnosti. Tu nastupa naš čovjek, agent Dubroc. Prekršivši pravila i otkrivši tajne glazbene arhive, biva uhvaćen i nakon temeljitog ispitivanja bačen u arenu - amfiteatar prepun biotehnoloških morona i divljaka. Iz arene nitko nije uspio pobjeći (a kamoli preživjeti) pa ako vama uspije, možda uđete u Guinnessovu knjigu rekorda.

## It's A Kind Of Magic

Osim dviju ruku i dviju nogu, progameri su vam podarili i arsenal kakvog se ni hrvatska vojska ne bi posramila. Bazuka, mitraljez, sačmarica i bereta samo su dio bogate ponude koju možete pokupiti po hodnicima arene. Ako ste, pak, kojim slučajem skloniji borilačkim vještinama, mač, katana i jo poslužiti će da od čuvareva jezika napravite kravatu. Boreći se u areni, ako Bog da i sreća junačka, izborit ćete svoju kartu za drugi svijet. Došavši u svijet nazvan Works ili, po domaće, Radovi, umorne prste i izmučene reflekse odmorit ćete uz malo mozganja. U Works Domainu

čekaju vas zaguljenije zagonetke, a odmor ćete pronaći u različitim građevinama, od staklene kuće, zamka, srednjovjekovne crkve do podruma prepunog štakora. Ako vas sive vijuge budu služile, i ovaj svijet izmiješanih graditeljskih stilova bit će samo stanica za vama. Treći svijet je Victorian Theatre. U kazalištu vam se gadno piše, protiv vas radi iluzionist i mađioničar, ludak i diplomirani moron Mestopholies. Svaka čast ako se predstava u ovom kazalištu završi a vi preživite jer pred vama je i svijet iluzije - Innuendo Domain. U cirkusu se baš nećete lijepo provesti jer je glavna predstava lov na glave, a vaša je na cijeni. No ako ste pravi krotitelj biotehnološkog smeća, čeka vas konačni obračun. U posljednjem svijetu, Final Domain, sukobit ćete se sa mozgom i srcem svih nevolja i zala Eye-om.

## The Show Must Go On

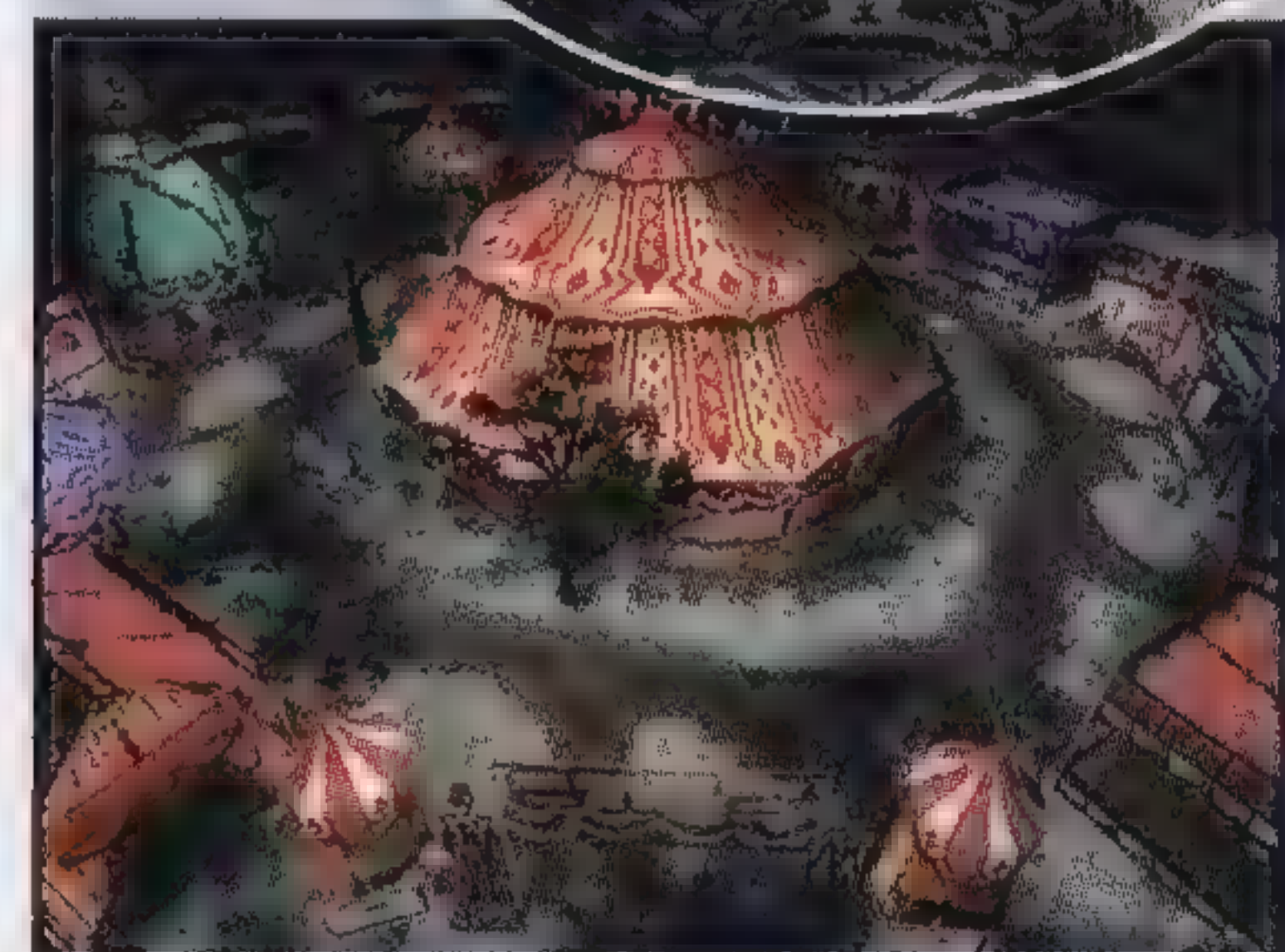
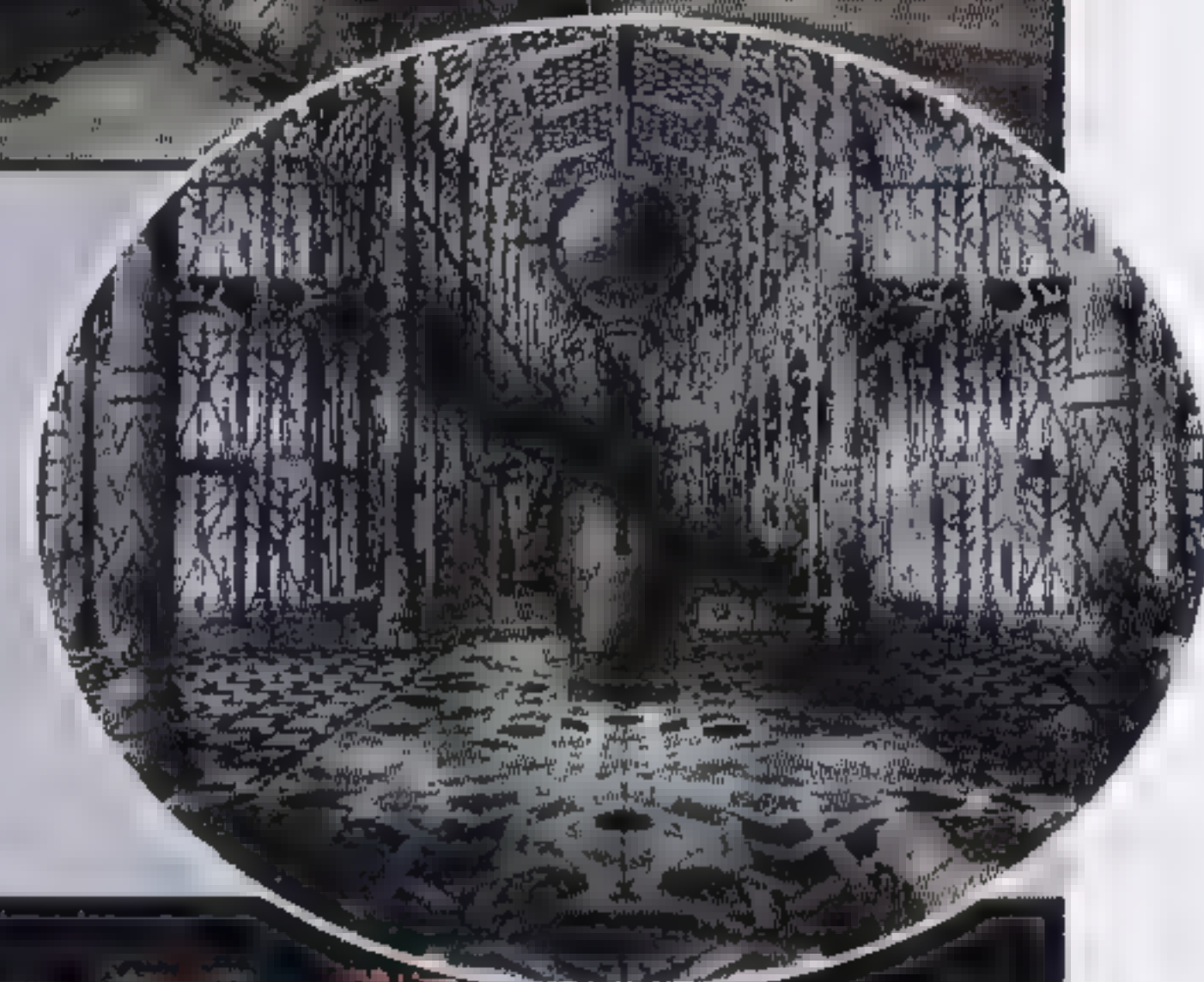
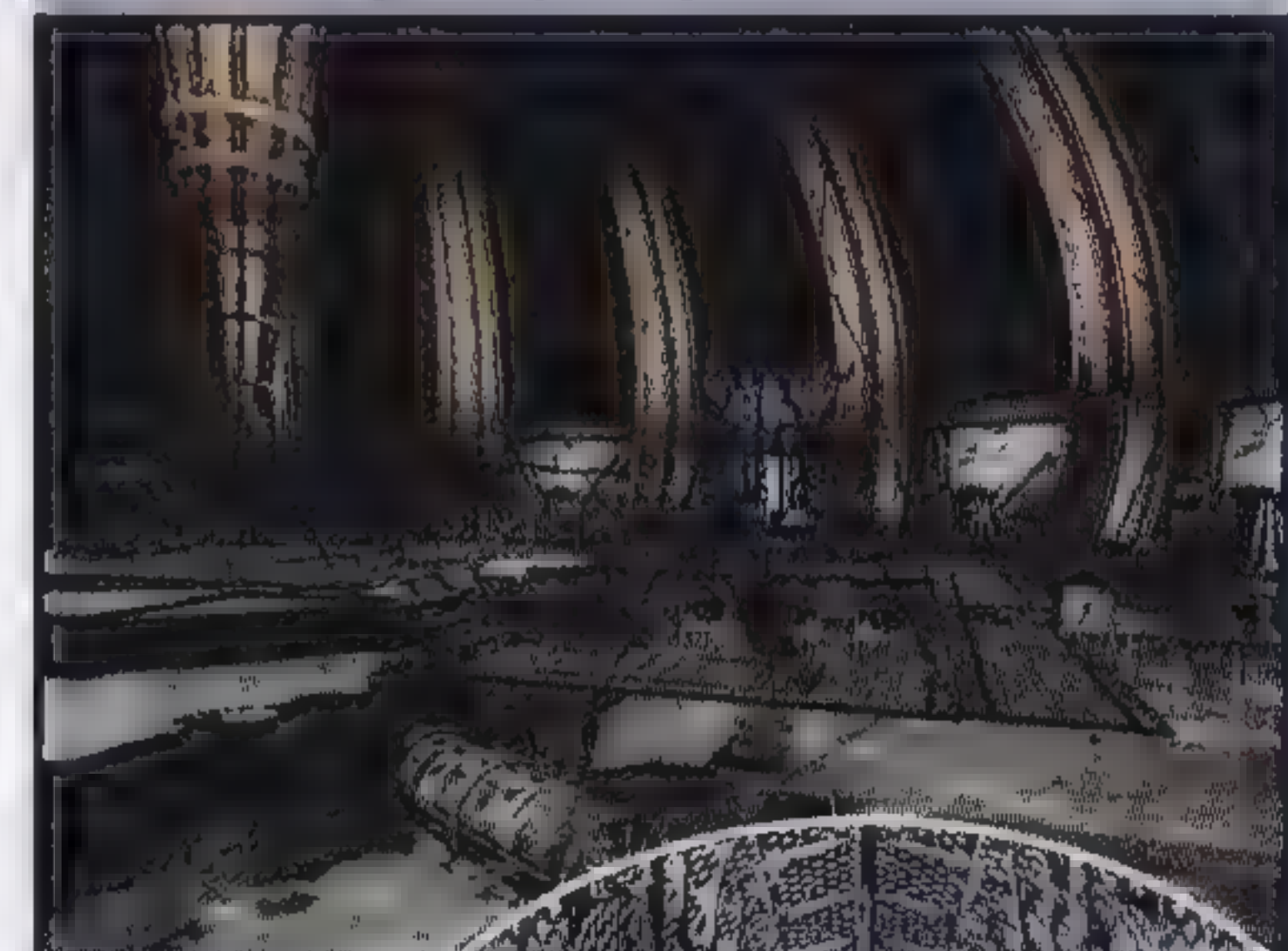
Queen: The Eye je ono što smo svi mi, ljubitelji žestoke akcije i dobre (kapljice) mjuze, dugo čekali. Škvadra iz Electronic Artsa se uistinu potrudila i na 5 CD-a nakrcala 5 zapanjujućih 3D svjetova u SVGA grafici, napućenih sa više od 40 likova radenih u motion capture tehnologiji. Glavni je lik u prošlom životu, čini se, bio samuraj jer je dečko obdaren sa 200 poteza koji su, također, radeni u motion capture tehnologiji. Da se

radnja ne bi svela samo na kružne, krošee, upercute i porcije olova s prilogom od svježe nabrušene katane, EA je ugradio elemente avanture - u igri ima više od 60 mozgalica. Osim bogate palete zvučnih efekata, Queenovci vas prate na svakom nivou svojim poznatim hitovima poput "It's A Kind Of Magic", "We Are The Champions", "We Will Rock You" itd. Uza sve navedene karakteristike, The Eye uopće nije zahtjevna igra. Na P100/16 MB RAM-a i 4X CD pogonu radi bez štucanja. Ako vam se igra neka dobra avantura, a ne možete bez dobre pučine jer ste ljubitelj akcije, Queen: The Eye je najbolje rješenje. I samo još jedna napomena: naš urednik sluša Queen pa bih molio bez suvišnih komentara. ☺



## Motion capture i grafika

Kroz igru prolazite kroz pet šarenih 3D svijetova sa preko 40 različitih neprijatelja. Svi su likovi i potezi radeni u motion capture tehnologiji (pogledajte video isječak na Hack CD-u koji pokazuje kako su čarobnjaci iz EA radili motion capture, snimali glasove itd.), što igri daje posebnu čar. Na početku krećete od arene napućene moronima ali ni poslije, u kazalištu i cirkusu, ne čeka vas ništa gostoljubivija škvadra.



## Queen The Eye

Proizvođač Electronic Arts

Izdavač Electronic Arts



- Nema multiplayera
- Platforma je DOS
- Sve koji ne iskušaju ovo remek-djelo

89

- Lijepu grafiku
- Odličan zvuk
- Queenovce



Svestrana akcijska 3D šora, ali ujedno i pučina s dosta avanturističnih elemenata. Prava igra za široku publiku. I ne zaboravite, dva sata Queen glazbe prati vas tijekom cijele igre. Jednostavno, ova stvar mora biti u vašoj zbirci.



## Preporučena konfiguracija

### Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

### 3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



# WARHAMMER: DARK OMEN

## SYLVANIA

## THE MOOT

Izlazak ove dugo očekivane ratne strategije je popraćen izvršnim ocjenama te hvalospjevima kolega novinara preko Bare i šire. Upravo zato je naš strah bio još veći kada je **Damir Rukavina** upao u redakciju i direktno: "Hmmm, ovdje mi miriši na Warhammer... Vamno s tim!" s obzirom na njegovu reputaciju D recenzija koje dobivaju ocjenu jednaku broju Damirovih cipela... Nakon pominog razmatranja, ipak smo mu povjerili odgovoran zadatak recenziranja teme broja - na kraju krajeva, radi se o čovjeku (da, Damir više nije ork) koji je redakcijski ekspert za igre rađene po paper&pencil predlošcima...



Prvo konjica pa onda pješadija... Osim što vrlo dobro sređujete posao poslavši na vrlo slabe jedinice vrlo jake, veliki je užitek gledati kako prvih par neprijatelja pada pod kopitama vaših konja.



**Pretpostavimo da se sve priče svih dosadašnjih fantasy strategija svode na bezumno ubijanje. U redu, za ovu vizualizaciju ne treba nam mnogo energije. I da, istina je, sve moguće fabule strategijsko/fantazijskih igara svode se na širok spektar good vs. evil tematika. No, sve se to začas preokrene u sate provedene u izbezumljenom rješavanju slagalica (ubijanju), vrsnu interakciju s likovima (ubijanju) i okolišem (ubijanju) te nevjerojatno animirane sekvence (interval između dva ub..., mislim da shvaćate).**

Bez obzira na njihovu dubinu, činjenica je da takve igre svi igramo i ne prigovaramo i, hvala Bogu, možemo biti sigurni da će ih još biti i da ćemo ih igrati dok ne postanemo sklerotični anoreksici koji su u stanju nožićem za putar raščerečiti *Saurona*. Još jedan razlog veselju je što ni igra o kojoj ovdje govorimo ne odskaka od gore-opisanih, pričom, barem. No, da biste bolje pojmlili o kakvom djelcu ovdje zborimo, pozabavimo se malčice poviješću nastanka *Warhammera*. Čitava priča počinje prije dvadesetak godina, skupina entuzijasta se iz malog londonskog dućana na neki neobjašnjiv način uspjela razviti u velikog i vrlo popularnog proizvođača strategijskih tabletop igara. Pod imenom *Games Workshop*, ovaj se kreativni tim proslavio svojim igrama *Warhammer* i *Warhammer 40 000*, zaradio mnogo novca, kupio tvornicu i GSM, stekao mnogo djece, kuću, štalu, do nje ve-ce. U redu, pošto smo to rasčistili, prozorimo i o tome kakav je utjecaj *Warhammer* svemir imao na računala.

## Malo povijesti...

Počevši od *Hero Questa*, priča se nastavlja preko *Space Hulka* i *Vengance of the Bloodangelsa*, *Warhammera: SOTH* i *Warhammera 40k: Final Liberation*, sve do *Dark Omena*, vjerojatno tehnički najnaprednijeg od svih. *Warhammer* se polako ali sigurno uvlačio u srca igrača a da oni toga nisu ni bili svjesni (scary stuff, kids).

### Je li itko čuo za bitku kod Plitvičkih jezera?

A sad bismo se mogli konačno baciti na posao! Kao što rekoh, *Dark Omen* se zbiva u *Warhammer FB* (fantasy battles) settingu i izravan je nastavak *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat* strategije koju opisah prije nekih desetak brojeva (I'll leave the numbers to you, Chris).

Za one čije sjećanje ne seže toliko daleko (kad smo već kod zanimljivih slučajeva delirija, neki se ne sjećaju ni jučerašnjeg dana), ukratko ću ponoviti o čemu je u *Warhammeru* zapravo riječ. Što se tiče teme, nismo se baš previše odmakli od šablone. U prvom dijelu imamo klasičnu aferu ubojstva čarobnjaka, krađu magičnog kamena i bitku za spriječavanje prodiranja sila kaosa u materijalni svijet. Ako vas zanimaju povijesni podaci, bacite pogled na jedan od uokvirenih stupaca, a ako vas zanima sama igra, nastavite s

### Alter ego

**Vaš alter ego: kad malo razmislim, sve što vam treba je konj i ožiljak....a i to se da srediti.**



**Vilenjački strijelci...nema bolji od ovih!**





## Disepuca?

Da biste uspjeli u *Dark Omenu*, prvo morate ovladati poznavanjem odgovarajuće strategije za određenu stranu. Ovo govorim jer se iskreno nadam da postoji mogućnost da se proizvede izvrsna strategija bilo s kojom stranom. Pa, krenimo onda.

## Human Alliance

Ljudska vojska je najjednostavnija i najprilagodljivija frakcija u *Dark Omenu*. Od vitkih elfova (koji su izvrsni strijelci) preko tvrdoglavih dvorfova, ljudska vojska je uglavnom jedina kod koje ne možete promašiti sa izborom snaga. Jedini problem je možda u trajljivoj ljudskoj pješadiji koja najčešće izvuče deblji kraj. Sve u svemu, izaberete li dugometnu borbu strijelama ili podmukle napade s leđa, ova je vojska izvrstan početak razvoja kompleksnijih strategija.

## Orcs Waagh!

Da best thing in dis game's us Orcs! Orci su vrlo zeznuta vojska koja se u svojoj borbi koncentrira na silovite frontalne napade. Najgadnija njihova osobina je ta što rijetko kad bježe iz hand to hand combata i ulaze u borbu u razuzdanim hordama. Njihovi magovi su specijalizirani u Waagh magiji, rodu čarobnjaštva koji rabi oračku psioničku energiju. Laički rečeno, uz malo sreće, Ork Shaman može učas iz uplašene regimente Ork Boyza napraviti razuzdanu masu koja u orgiji bijesa i mržnje prodire kroz zbunjenog neprijatelja kao nož kroz maslac. Sve u svemu...attackin's always betta!

## Undead

Meni omiljena strana. Undeadovi (uskrsl mrtvaci) su iznimno brojna i zastrašujuća vrsta na bojnopolju. Osim što zastrašuju, većina tih nakaza su ili nekorporalne (nisu materijalne, pa ih se može ozlijediti samo magijom) ili nemaju penalty na teren (Black Grail, recimo). S druge strane, njihovi magovi su uglavnom dobri borci koji mogu čak dizati i nove regimente iz mrtvih. Većina undead jedinica je vrlo skupa pa one "mesnatije" dolaze u obzir tek poslije. Možda najgadnija stvar s undeadovima je što većina njih ne bježi iz hand to hand combata, što je dodatni razlog za bijeg. Sve u svemu, gadna stvar.

čitanjem ovog. Dakle, sve se na kraju svodi na kompleksnu real time ratnu igru. Zbog čega ne real time strategiju? Kao prvo, ovdje se čitav management koncentrirao na uređivanje vaših plaćeničkih trupa, popunjavanja gubitaka i određivanje smijera napredovanja čitave kampanje. Vezano uz bitku, neke su stvari uočljive odmah na početku: u *Warhammeru* se ništa ne izgrađuje. Igra se svodi na sukob dviju vojski na određenom 3D bojnopolju i njihov ulazak u kompleksnu bitku gdje strategija ne znači samo brojnost i tehnološku razvijenost, naime, ovdje riječ *wargame* dobiva potpuni smisao. Regimentama konjice, pješadije i pokojem bojnopolju stroju morate pametno razmjestiti ukopane i pokretne jedinice služeći se i prljavim trikovima (šećer u spremniku za gorivo ovaj put ne pali). Uglavnom, kada bismo sve to na kraju preveli na hrvatski, dobili bismo jednu vrlo tešku strategiju u stvarnom vremenu s dosad najboljom atmosferom posljednjih godina. Ali, postojao je i jedan mali problem: zahtjevi. Naime, prije četiri godine, kad je *Warhammer* izašao, prosječna konfiguracija je bila 486/66, a gore navedena nakaza tražila je P120 sa 32 MB RAMa za vrhunski rad. No, bilo kako bilo, *Warhammer* je bio vrhunska igra i ponosila se time. Nakon toga, *Mindscapeov* se kreativni tim primio posla počevši pripremati nastavak. *Warhammer 2* je bio dosta brzo zgotovljen, no zahvaljujući božanskoj

intervenciji, autori su shvatili da je riječ o potpuno identičnoj igri. Što je uslijedilo, nije teško predvidjeti: *Warhammer 2* je završio u smeću. Čitava je igra ponovno prerađena, uvedeno je mnogo novina koje su i sami igrači zapravo željeli. Među prvim stvarima koje su obećane i bile ubijene mauserom u potiljak bio je komplicirani interface. Druga obećana stvar bila je pojednostavljena igra (haha) i pravi 3d teren. No, ma koliko to bilo entuzijastično, *Mindscape* nije jednostavno sve to mogao dovesti u red, a jedan od razloga bio je i manjak šušavog novca. Uglavnom, tu je u priču ušao *Electronic Arts* odlučivši otkupiti projekt. Ostatak je, kao što znate, povijest a ono što smo na kraju dobili staviti ćemo pod lupu u sljedećem dijelu članka.

## Čuvaj me se sad, čuvaj me se sad!

Prva stvar na kojoj je izvršen facelifting je grafika. S podrškom za većinu 3D kartica, *Dark Omen* je stekao sve osobine koje očekujete od modernih strategija. 3D teren koji možete u potpunosti rotirati daje strategijskom elementu ove igre potpuno novo značenje. A kada mislim na interaktivni okoliš, onda mislim na pravu liniju vidljivosti i teren koji znatno utječe na kretanje jedinica te ova put doista može zaštititi vaše trupe. Ako nisam bio dovoljno jasan: mogu se izvoditi manevri poput izlaska konjice iza brda i onda neprijateljskoj pješadiji prirediti podmukli napad s lijeva, jer vaši strijelci ne mogu odrediti cilj zbog obližnje kolibe. Među ostalim slatkišima za oči, tu je i ovaj put regularna doza real time light sourcinga i MIP-mappinga, tako da i vizualni tipovi imaju što gledati. Drugi dio koji je preživio restauraciju je strategijski element. Daleko lakši nego je bio prvi nastavak, *Warhammer: Dark Omen* je daleko otvoreniji prema novim igračima. Naravno, igračevim napredovanjem, igra postaje sve teža i već nakon treće misije počinju prave bitke (znao sam ih igrati i četiri puta da bih ih završio). Misije su strategijski znatno unaprijeđene. Da ne duljim, posljednja stvar koju u *Dark Omenu* činite je neutraliziranje jedinica sjeverne strane sa južnom. Još jedan veliki napredak je AI. Jedinice ovaj put imaju jedinstvenu psihologiju, a ide vama u prilog. Naime, svakoj je regimenti određeno kako će joj jedinice reagirati stupivši u borbu (undeadovi nemaju strah i ne bježe iz hand to hand combata, npr). No, s druge strane, priča nije prošla svoj razvojni proces, i ovdje glumimo junaka koji spašava svijet. Naime, uz klasičnu priču o smaku svijeta i



Gori, samo gori....svi će голу.....ahm





Scary Stuff kids.....gerrum!

poslovati s ljudima, elfovima i sličnom bagrom. Znači, vi odlučujete što ćete raditi, svako malo morate odlučiti hoćete li učiniti ovo ili ono. Naravno, te sitne odluke u potpunosti mijenjaju tijek priče i ona će se razvijati prema vašoj odluci. Među ostalim zanimljivim sitnicama koje *Dark Omen* čine onakvim kakav jest je i originalni *Games Workshop* artwork, jedan od najboljih na tržištu. Ostatak komplimenata odlazi fenomenalnoj atmosferi koja vas prati kroz čitavu igru i multiplayeru koji je, iskreno rečeno, najbolja stvar u igri.

I?

Umjesto zaključka, reći ću da *Warhammer: Dark Omen* predstavlja jednu od onih igara koje se isplati čekati pet godina, a ako još niste shvatili poantu, poslušajte moj savjet: nabavite ovu igru. Osim što je riječ o najboljoj strategiji na tržištu, *Dark Omen* je najbolji dokaz da originalne real time strategije ipak postoje. Gerrum, ladz!!

## Strategijsko planiranja

Iako *Dark Omen* ima nevjerojatan grafički engine, bez brige - naglasak na strateškim elementima je i dalje bitan kao u prethodnim nastavcima.



## Warhammer: Dark Omen

Strategija

Proizvođač EA/Games Workshop

Izdavač Electronic Arts



• ma koliko ovo naivno zvučalo, moram spomenuti da je *Dark Omen* VRLO teška i spora igra (ako nemate 3dfx ili p120)

94

• vrhunski 3d i multiplayer  
• komunikacijski engine  
• igrivost  
• image.



Sve od uvoda preko multiplayera i single-player moda, ovo je najbolja igra ikad napravljena.



### Preporučena konfiguracija

- P133
- 32 Mb
- 3Dfx
- 2 MB PCI SVGA

### Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

### 3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☒ PowerVR
- ☒ Direct 3D

### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem

uskrснуću mrtvih, vaša je zadaća zaustaviti zločestog *Dread Kinga* (vrlovrvro gadan undead) u nakani da zavlada svijetom. No, vi kao beskrupulozni businessman (čitaj: hroptava cinična nakaza) nudite svoje plaćeničke usluge za zlato i, teoretski, čitavu igru igrate kao netko kome se živo šljivi pobjeđuju li undeadovi ili ne. No, undeadovi nisu bogz-nakakvi poslodavci te ste zaključili da je zapravo bolje





# Karl Fitzhugh

član Dark Omenovog design tima



**Odakle ideja za Warhammer i o čemu je tu zapravo bila riječ? Recite nam nešto o sebi.**

Originalna tri autora Warhammera su Rick Prestley, Richard Halliwell i Brian Ansell. E sad, kada? Prva inačica Warhammera je izdana 1982. Gdje? Hmmm.... U to vrijeme, Citadel Miniatures i Games Workshop su bile odvojene kompanije. Citadel je bio u Newarku, Nottinghamshire, dok je GW bio smješten u Londonu.

**A sada kako i zašto...**

Pa... U Engleskoj šezdesetih i sedamdesetih godina je igranje minijaturnim vojnicima bilo glavna zanimacija mnogih tinejdžera i odraslih, što je rezultiralo nastankom novih Airfix figurica, modelirajućih kompleta i tenkova. U isto je vrijeme Tolkienov Gospodar Prstenova zahvatio svačiju maštu i potpuno novi fantastički žanr je osvojio srca učenika i tinejdžera. To je bilo vrijeme kada su autori Warhammera odrastali (naravno). Sam koncept je naveo mnoge proizvođače na uvođenje fantastičkih figurica u svoj repertoar. U Americi je to dovelo do nastanka Dungeons and Dragons roleplayinga koji su prešli Atlantik i dali novi razlog za stvaranje novih maketa vojnika. U ranim 80-ima Citadel je bila relativno mlada tvrtka koja je

proizvodila metalne figurice različitih naučno-fantastičnih igara i roleplayinga. Autori Warhammera su bili "korisnici" Airfix figurica i kasnijih metalnih vojnika, tako da nam zapravo i nije trebalo mnogo vremena da izmislimo igru koja bi kombinirala fantastičke modele i skup-



ljanje vojski. I to je zapravo Warhammer!

**A sada nešto o samoj igri. Koju ste vrstu razvoja rabili te na kojoj ste osnovi napravili priču Dark Omena (drugim riječima, koje ste ideje imali kada ste slagali priču/pozadinu igre?)**

Prva ideja koju smo odlučili provesti je pokušati igraču omogućiti borbu s drugačijim protivnicima od onih u Shadow of the Horned Ratu (našoj prvoj Warhammer igri). Stoga smo počeli pregledavati Warhammer rase kao Chaos i Undead, smišljajući ideje o konstruktivnim pričama koje bismo im mogli prikupiti. S vremenom smo se ipak odlučili za Undead zbog njihove velike različitosti od ostalih rasa. Vidite, Undeadovi sami po sebi imaju vrlo različita pravila kod igranja, tako da je i to bio

jedan od razloga zbog kojih su dobili glavnu ulogu. Osim toga, vrlo su grafički varijabilni, što im između ostalog i daje vrlo opaki "feeling". Nakon toga smo radili s Games Workshopom, da bismo složili radnju koju je napisao "pravi" autor. Već prvog dana smo odlučili da ćemo igraču dopustiti slobodan izbor glede radnje: sve će teći onako kako budete igrali, a na kraju ćemo vam dati i velik izbor regimenti za uporabu. I last but not the least, mnogo smo pozornosti posvetili multiplayeru.

**Što biste mogli reći o promjenama u Dark Omenovom sučelju? Ne mislite li da je čitava stvar odveć pojednostavljena? SOTR je imao vrlo kompleksan interface, što ga je činilo vrlo izazovnom igrom.**



**"U ranim 80-ima Citadel je bila relativno mlada tvrtka koja je proizvodila metalne figurice različitih naučno-fantastičnih igara i roleplayinga. Autori Warhammera su bili "korisnici" Airfix figurica i kasnijih metalnih vojnika, tako da nam zapravo i nije trebalo mnogo vremena da izmislimo igru koja bi kombinirala fantastičke modele i skupljanje vojski. I to je zapravo Warhammer!"**

Nakon što je izdan SOTR, skupljali smo feedback iz najrazličitijih izvora, uključujući kupce, časopise, newsgrupe na Internetu... Po prikupljenim informacijama smo zaključili da su skoro svi imali problema sa sučeljem koje je bilo previše komplicirano. Sama igra je bila u real-timeu, ali ste morali "proklikati" kroz tri nivoa komandi da biste stigli do ne baš intuitivne naredbe. Stoga smo odlučili:



Dark Omen neće imati suvišnih podizbornika da bi sve naredbe doista bile nadohvat ruke. Proces razvoja takvog interfejsa razvukao se na višemjesečni rad. Naime, igrač ima golemu kontrolu nad svojim trupama, postoje mnoge funkcije kojima on manipulira. No, nakon nekog vremena, došli smo do sučelja koje rabi izmjenjujući kursor koji različito reagira kad ga postavite nad odgovarajući dio ekrana - primjerice, lijevi klik na neprijatelja označava naredbu za napad,

dok na karti daje naredbu za kretanje. Ostale manje rabljene naredbe su u malom screenu u dnu ekrana. Poanta čitave te ideje je da sama igra tim nije bila nimalo olakšana....sva funkcionalnost je još tu, samo što je sve mnogo, mnogo jednostavnije izvedeno nego prije.

**Što mislite o Dark Omenovom stajalištu u odnosu na druge strategijske igre? Jeste li pri**





**njegovom stvaranju bili pod utjecajem drugih igara, i ako da, kojih?**

Vjerujemo da je *Dark Omen* vrlo jedinstven. Ima izravan arkadni ugođaj igara poput *C&C-a*, ali s mnogo više strategijske dubine. I zbog toga jer ima pravu priču i sadržaj, zadržavate vojsku iz bitke u bitku. Dakle, ako pretrpите teške gubitke, pojačanja za sljedeću bitku će vas stajati mnogo više novca. Što se inspiracije tiče, nismo je zapravo tražili kod drugih igara iz jednostavnog razloga što je *Warhammer* vrlo jak i jedinstven

koncept, iako smo pokušali dostići nivo zabave daleko "manje" strategijskih igara.

**Koliko vremena ste radili na Dark Omenu i koliki broj ljudi je bio aktivan u projektu?**

Uključujući rane stadije, igra je bila u zavojima oko dvije godine. Veličina tima se mijenjala, tako da je bila između 15 i 20 ljudi, od kojih 50% grafičara, a 50% programera.

**S obzirom na likove, jeste li za njihovu animaciju u dijalozima rabili motion cap-**

**ture, i što vas je navelo na 3D modele?**

Ne, nismo rabili motion capture. Štoviše, napravili smo naš jedinstven set alata koji nam je omogućio stvaranje efektnih animacija. Kao rezultat, animacije rabe daleko manje podataka nego motion capture. Što se tiče izbora, držimo da je prelazak sa 2D likova na 3D bilo samo pitanje vremena.

**Koje bi, po vama, trebalo biti prosječno vrijeme igranja Dark Omena?**

Ljudi koji su ga testirali nekoliko

mjeseci za nas mogu je prijeći za 30-ak sati, dok bi početniku trebalo dvostruko više vremena. Zapravo, da biste odigrali igru, trebali biste iskušati različite puteve, uvijek možete izabrati "što ako odem ovim putem" opciju. Ukratko, *Dark Omen* je jedna odlična strategijska igra i mislim da će igrači biti sve samo ne razočarani ako ju kupe.

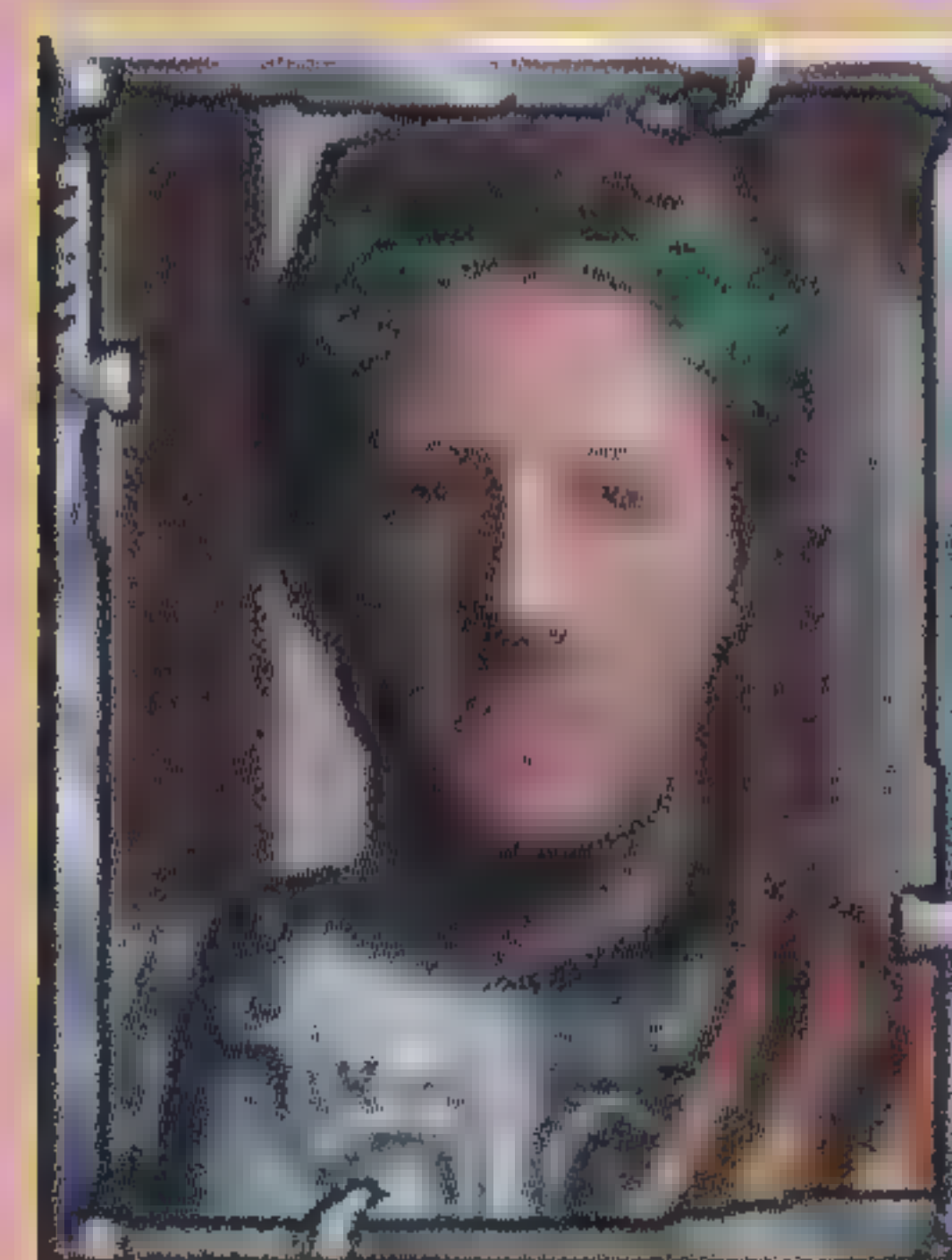


# UNDEAD



**Jeff Gamon**

vođa projekta/dizajn igre/programiranje AI-a

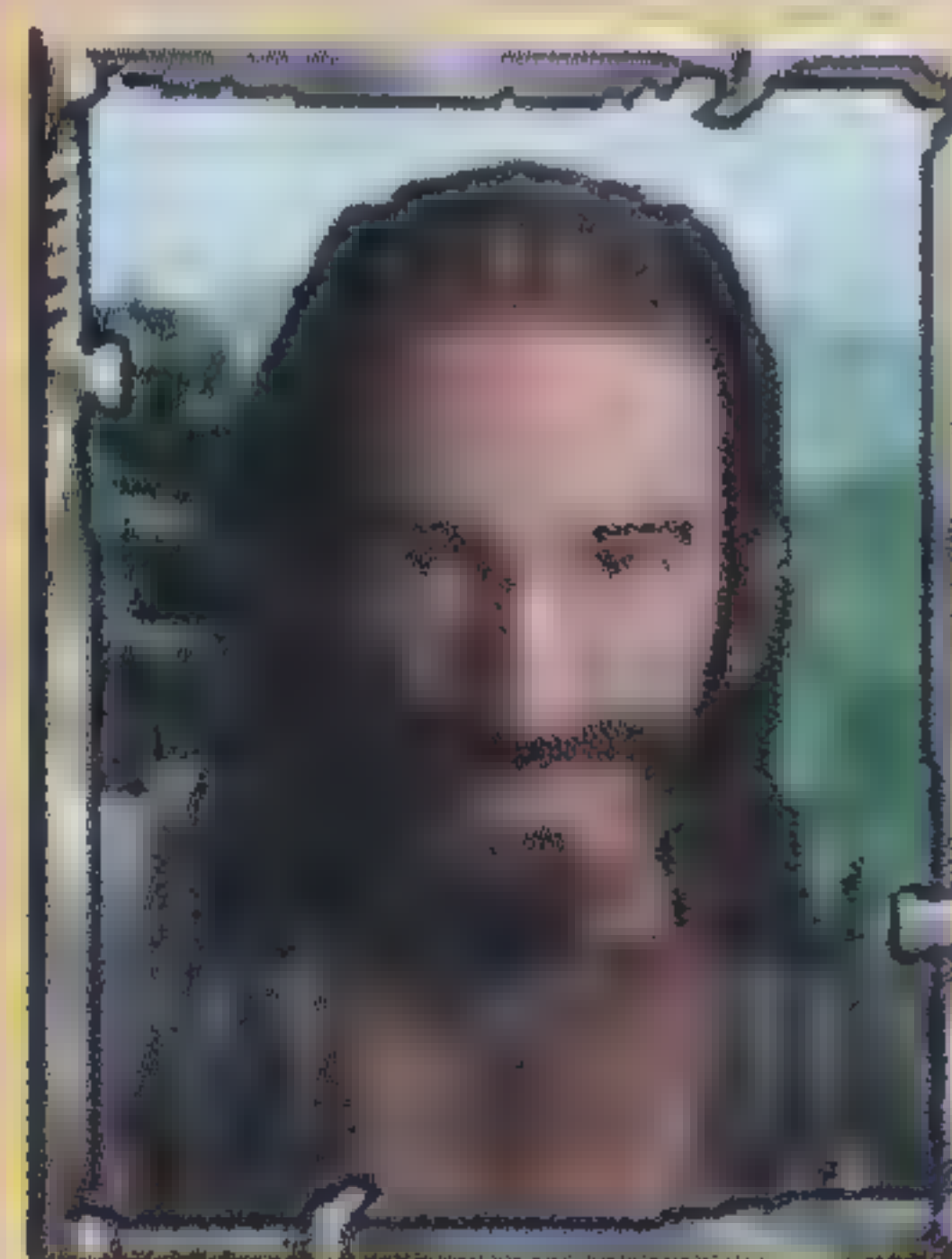


**Jon Taylor**

vođa tima/programer



**Michael A. Carr**  
programer

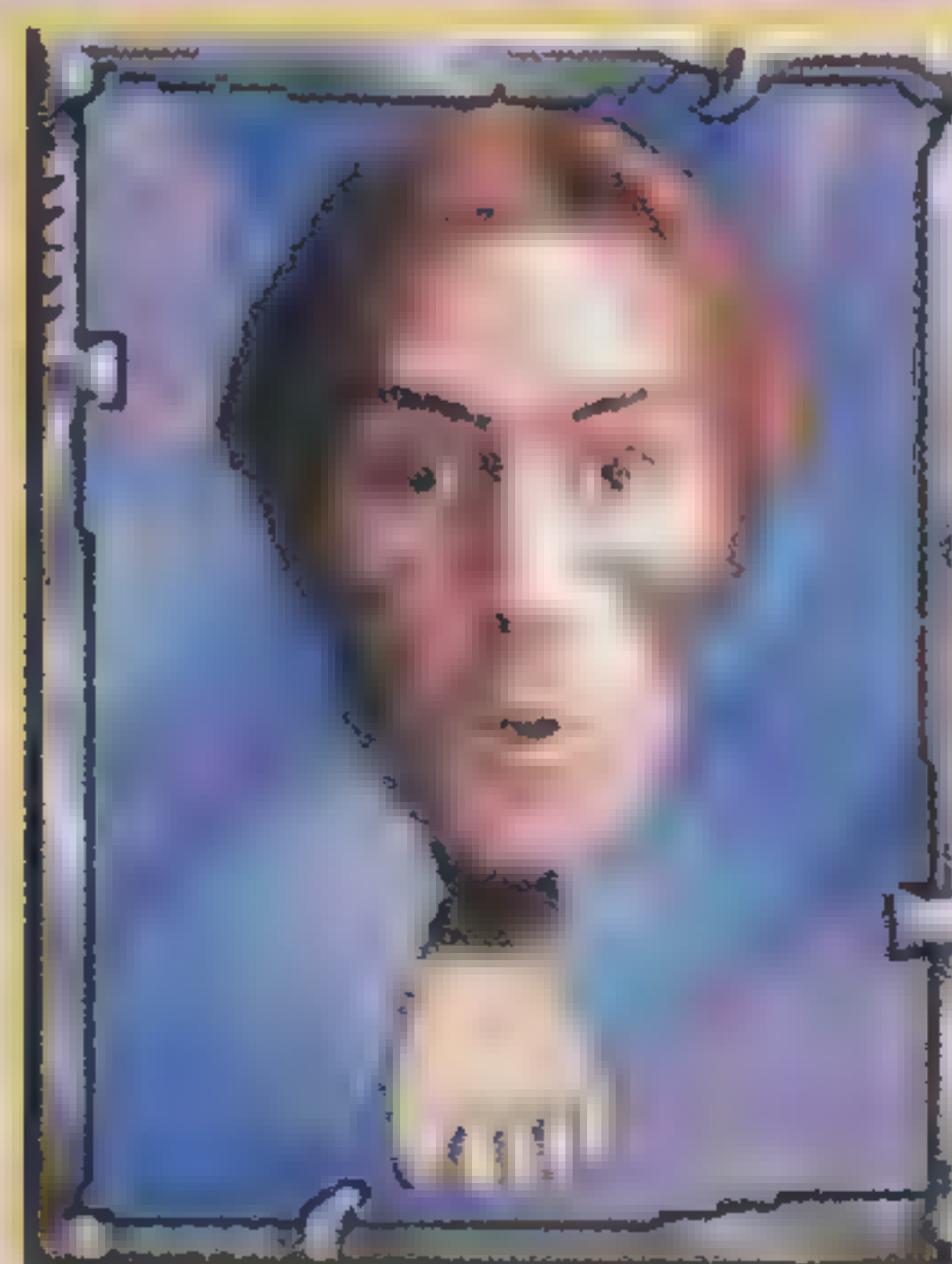


**Paul Brooke**

programiranje 3D enginea

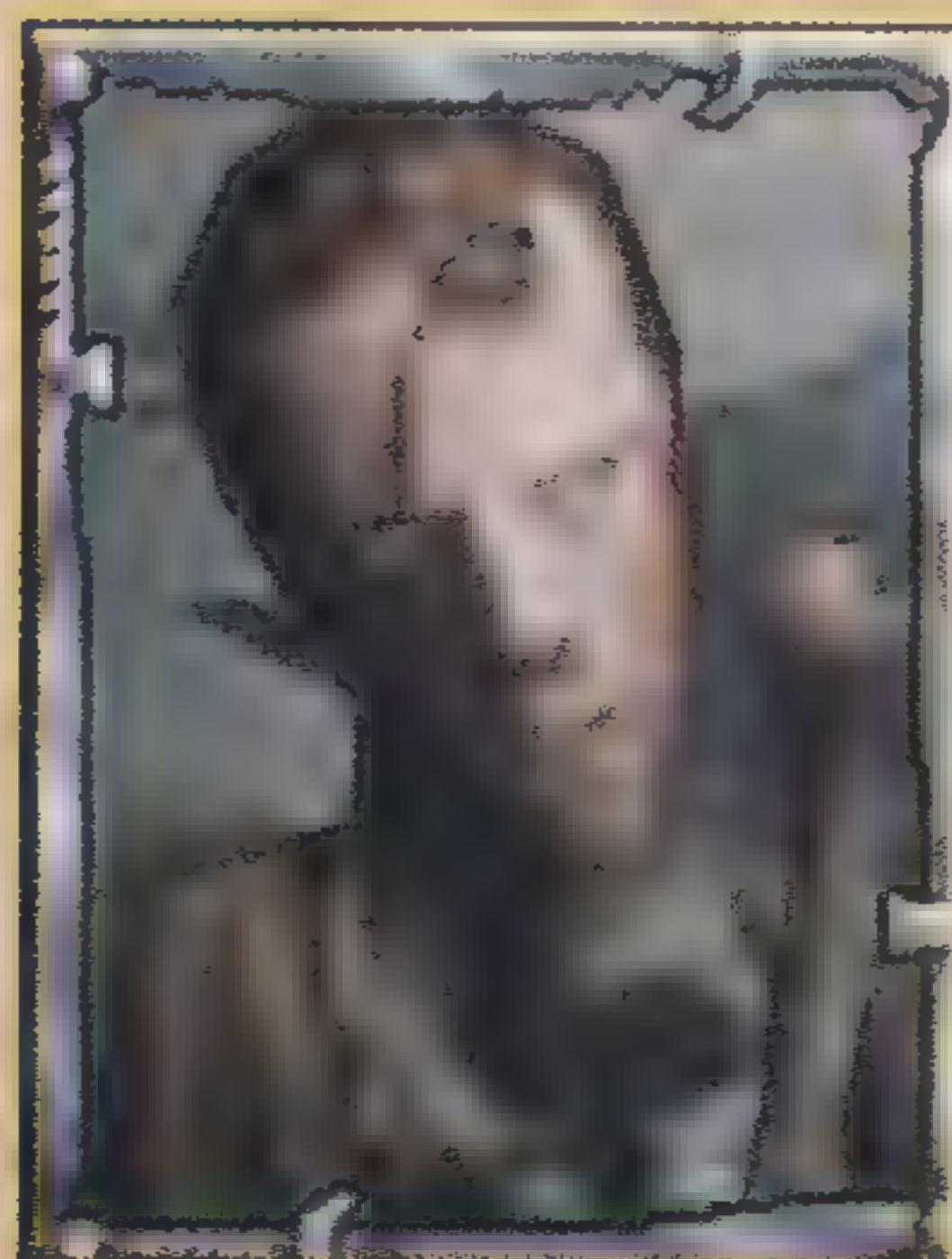


**Andy Buchanan**  
programer multiplayera



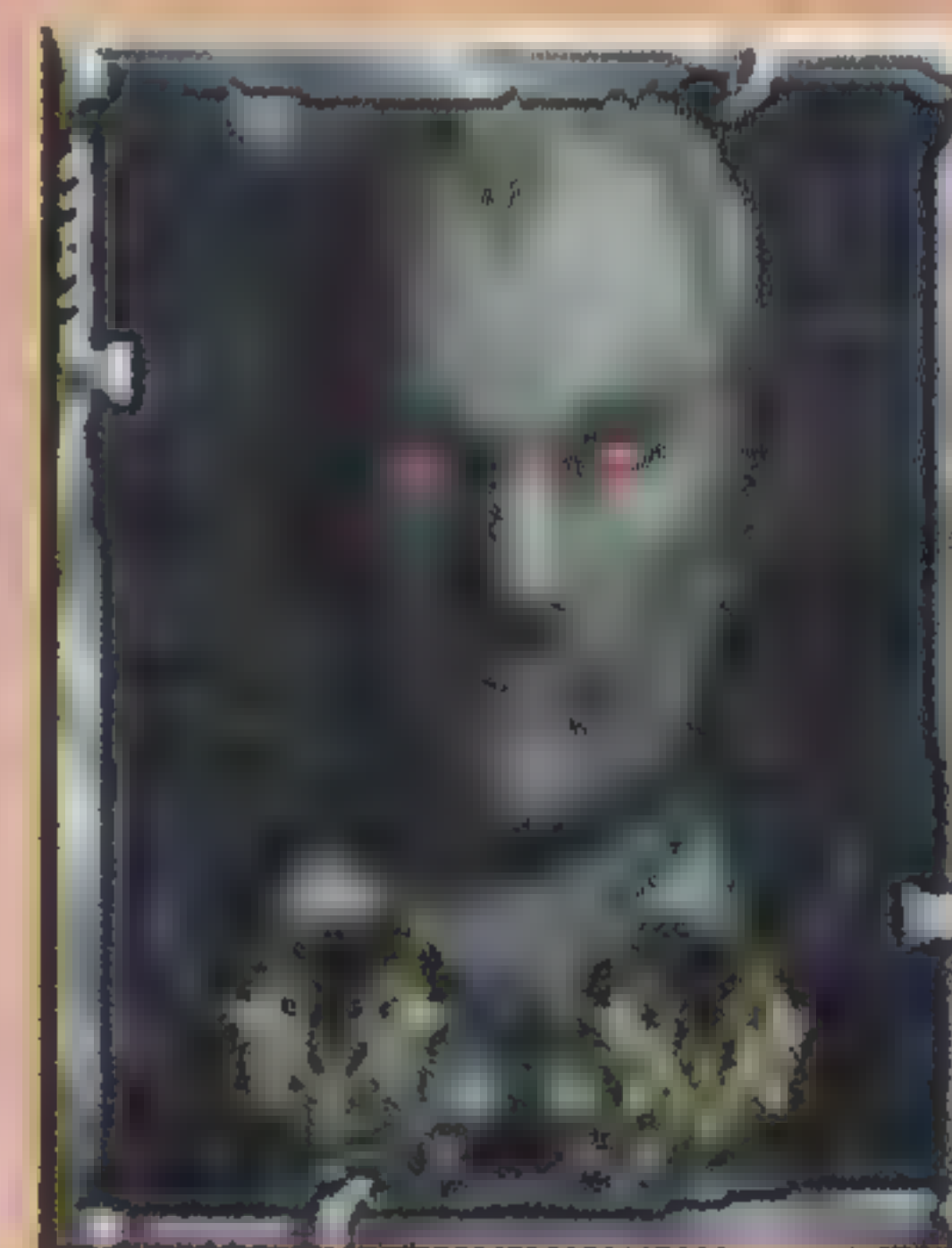
**Will Leach**

programer



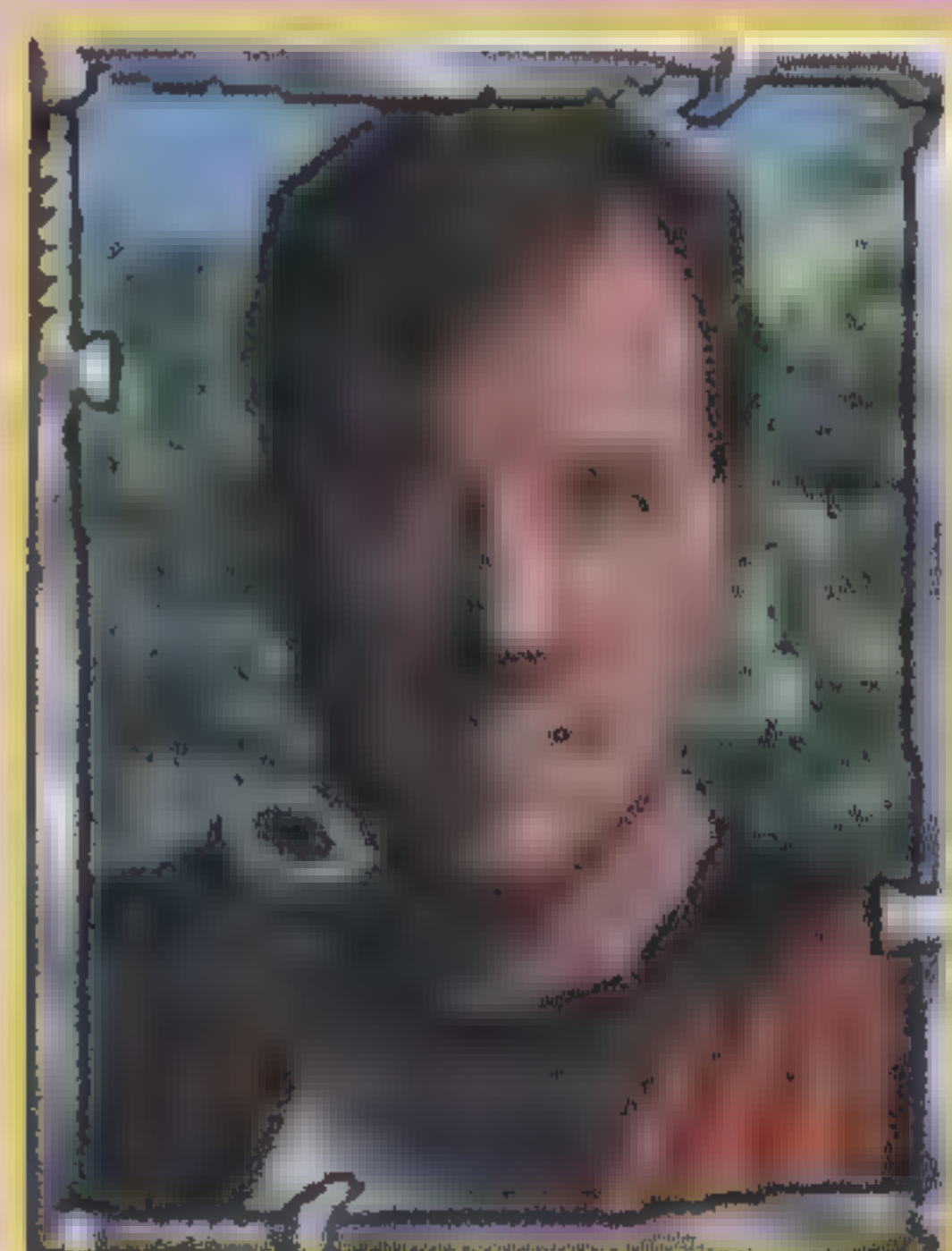
**Steve Leney**

glavni grafičar/dizajn igre



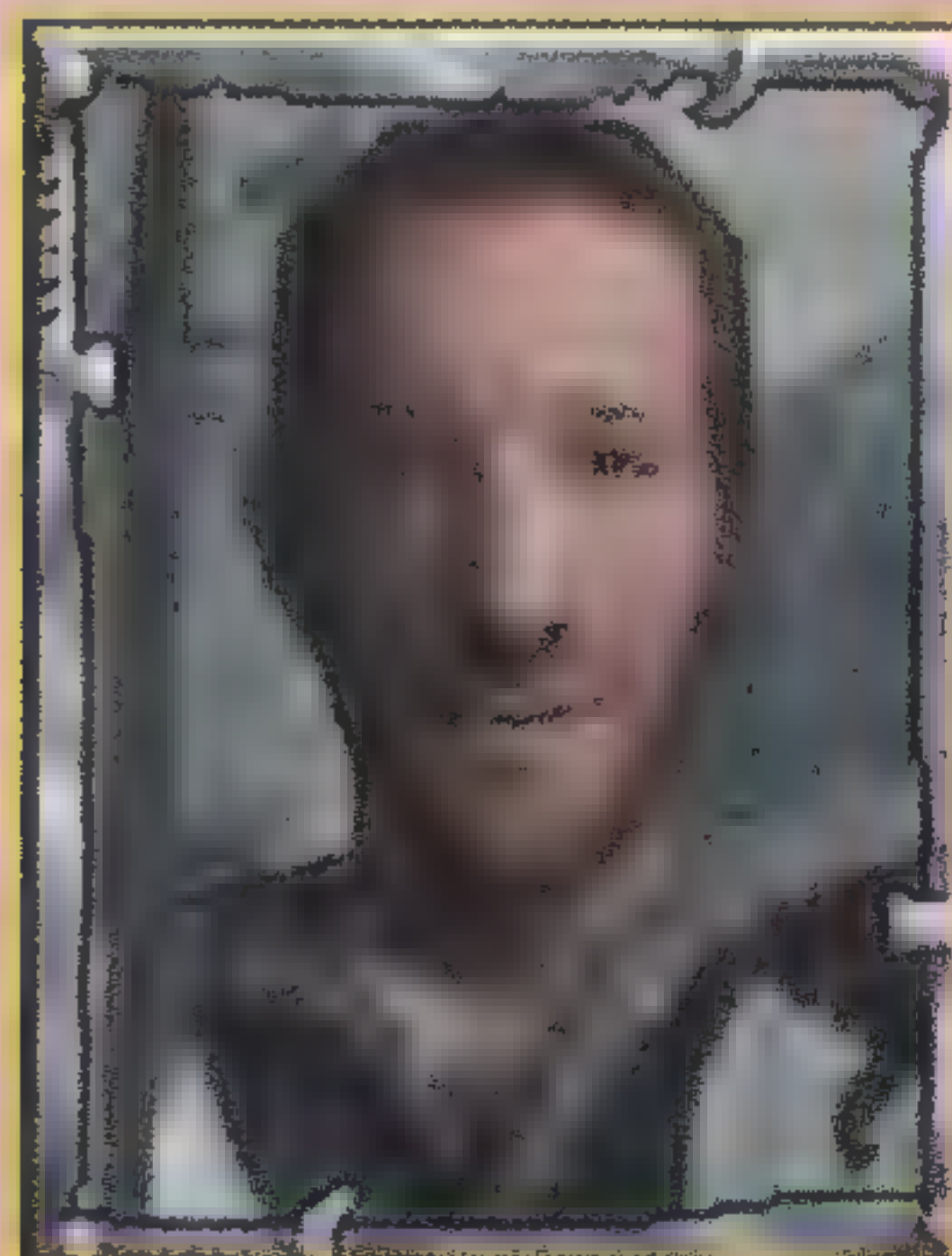
**Mark Machin**

2D grafika



**Simon Britnell**

3D grafika i teksture



**Karl Fitzhugh**

dizajn bitke/dizajn igre/programiranje



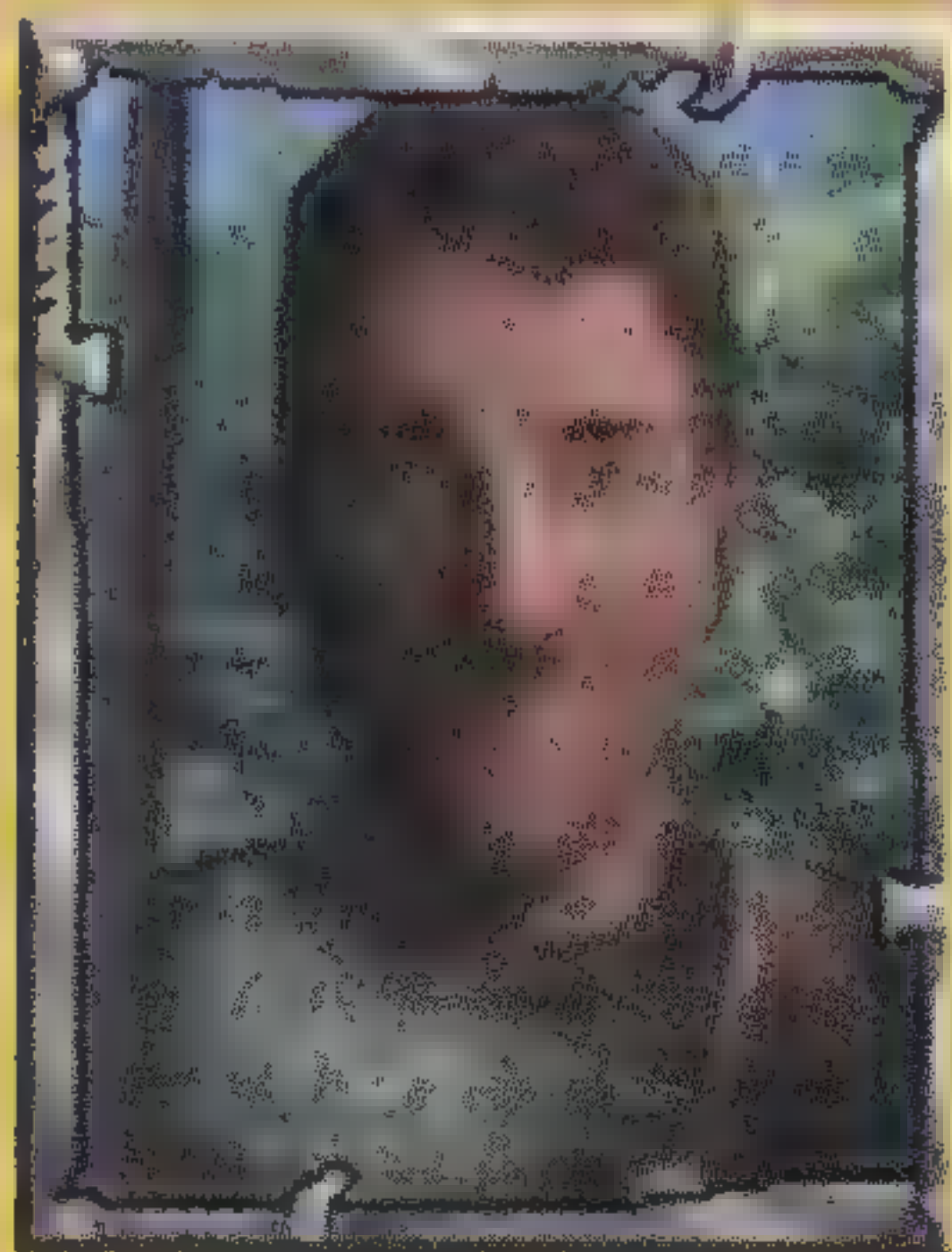
**Adrian Crofts**

animirane sekvence (koje su, usput, odlične)



**Andy Kerridge**

glavni programer za PSX



**Colin Moore**

PSX programer

Da bi se uopće stvorila igra poput *Dark Omena*, potrebna je banda programera, grafičara, producenata, koordinatora, raznosaca pošte, pizza boysa i mnogo živaca. Ponekad je projekt toliko kompliciran i iscrpljujući da ljudima mjesecima nakon što ga dovrše nikako ne izlazi iz glave. Ponekad se se projekt toliko čvrsto usadi u mozgove programera i oduzme im moć rasuđivanja... I slobodnu volju... To se obično događa u noćima punog mjeseca i tada dolazi do strašnih preobrazbi. Ovdje vam donosimo grozne slike nakaznih preobrazbi što ih je doživjela banda koja je negdje tijekom razvoja *Dark Omena* uspjela naći vremena da proda svoje duše vragu...



# Dark Reign Expansion Pack

## RISE OF THE SHADOWHAND



Poznati Dark Reignov grafički engine je i u ovom expansion packu zadržao svoje kvalitete uz dodatnu optimizaciju koda

Na planetu *Strata-7*, snage *Imperiuma* su se nenadano našle između dviju bojišnica. Po cijelom je svemiru njihova "crna armada", paleći i uništavajući, krčila si put želeći potpuno slomiti *Freedom Guard* i ugušiti njihov otpor jednom zauvijek. Ne birajući sredstva, *Imperium* je želio zauzeti njihovo glavno sjedište na *Teronu*. Sve su se snage *FG-a* povukle do krajnjih granica, osim jedne transportne topovnjače koju je već zauzeo *Imperium*... Zadovoljni postignutim uspjehom (prodano je oko 400 000 primjeraka *Dark Reigna*), jednog od boljih C&C klonova, *Activision* želi pokupiti još šlaga s *Expansion Packom*: *Rise of The Shadowhand* (ROTS) ponudi-vši nam naoko potpuno novu igru.

### Ustajanje sjene-ruke

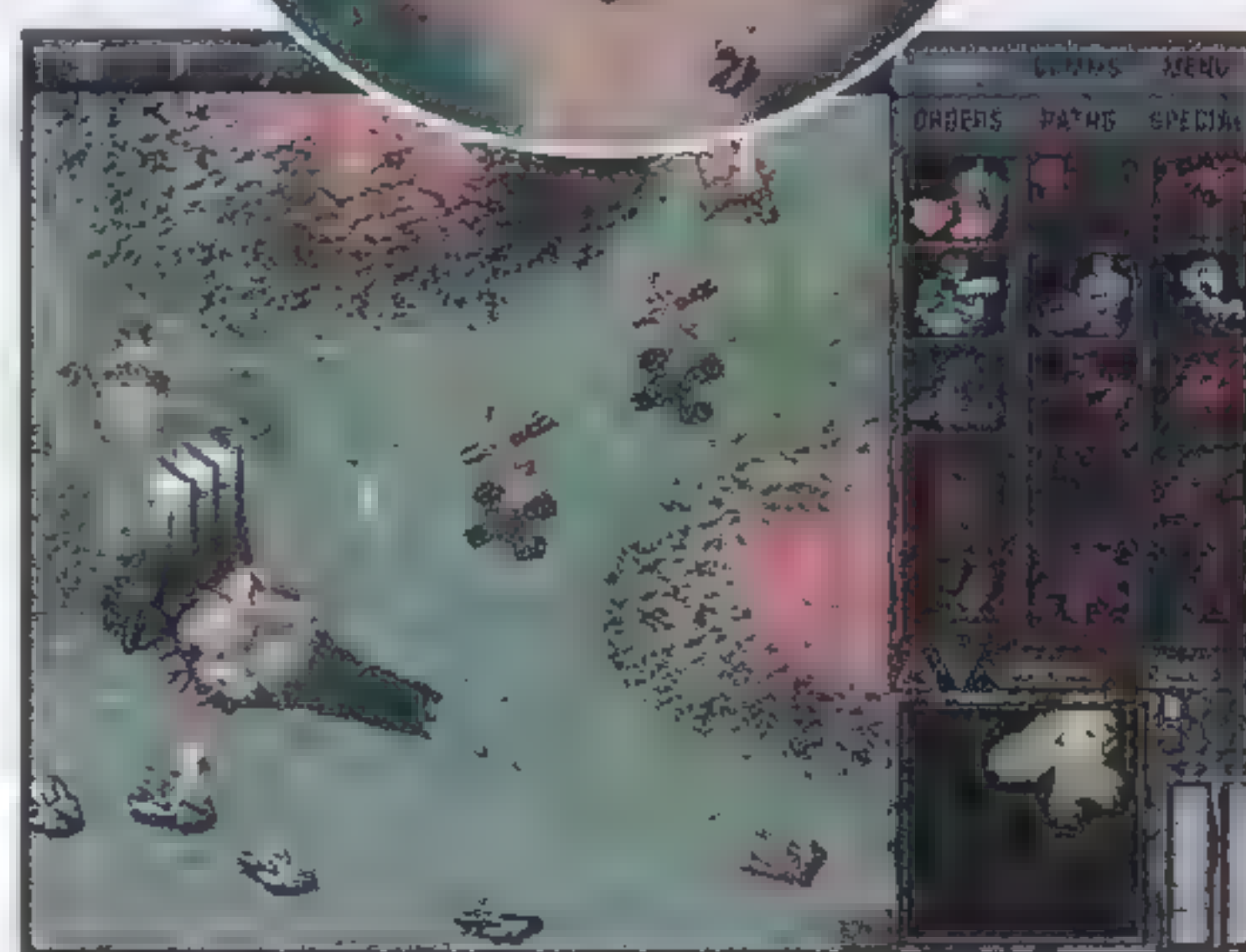
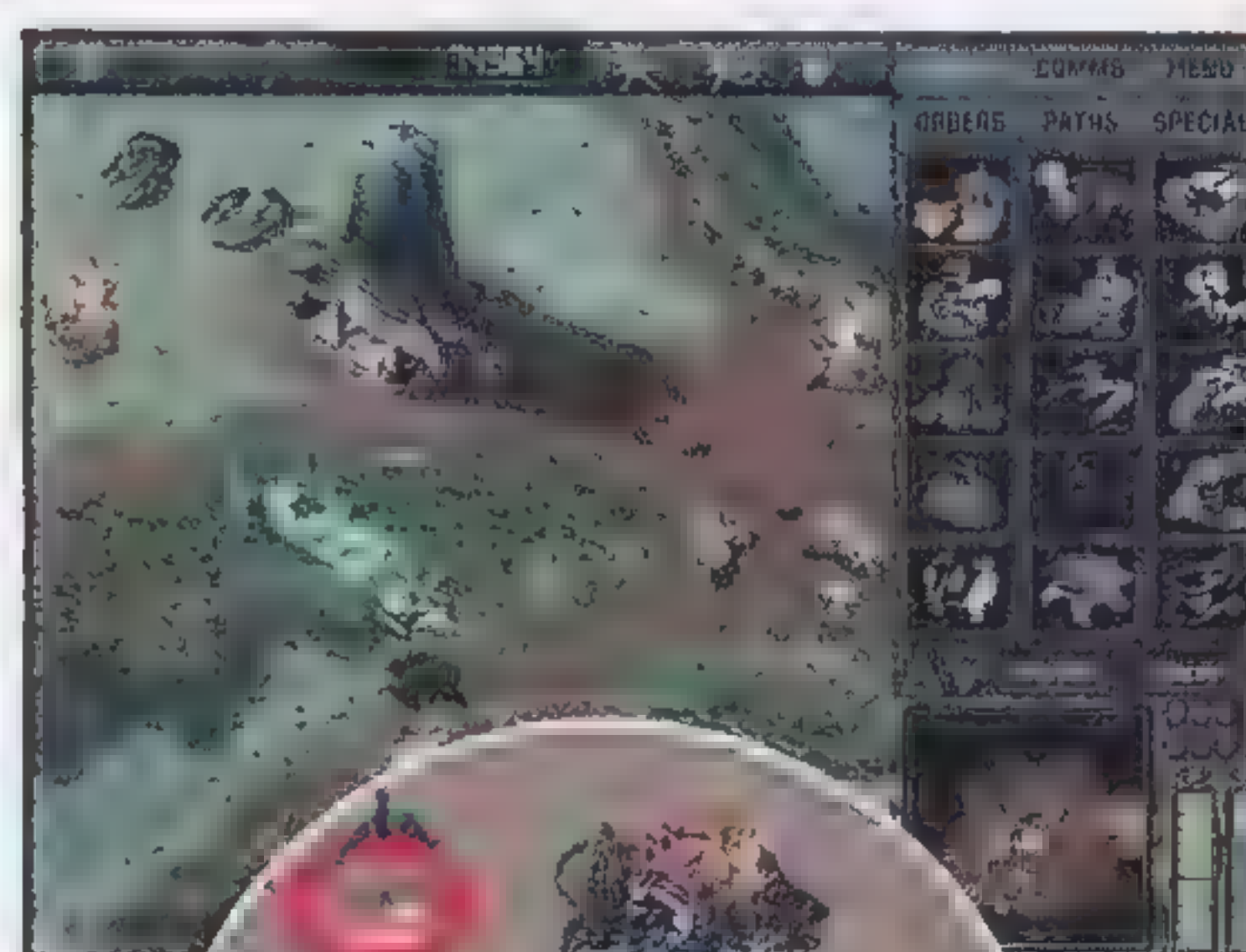
*Expansion Pack*, iako u starom *Reignovom* enginu, doživio je mnoge izmjene i poboljšanja. Za sve ljubitelje RTS-ova, ali i onih kojima riječ *peace* ne znači mnogo, *ROTS* daje na izbor dvije nove vojske - *Freedom Guard Xenite* i *Imperium Shadowhand*. Osim toga, tu je i 18 novih single player misija za svaku stranu. U multiplayer modu sada je moguće igrati u savezu ili u kompi sa škvadrom protiv loosera s druge strane žice. Naravno, sve ima svoje granice, tako u mreži najviše može igrati osmero ljudi. *Activision* je u *EP* ugurao i 12-ak novih jedinica kojima ćete lakše prokčiti put do konačne pobjede i porušiti stare i nove građevine na

naprijateljskoj strani. U *ROTS* igrači mogu mijenjati reljef bojnog polja izgradnjom cesta ili zapreka radi usporavanja neprijatelja, što je rijetka ali zanimljiva odlika strategija. Za ljubitelje *Zvezdanih staza* i sličnih SF junkova, u *ROTS* su uključene nove animacije i šest novih glazbenih trackova. *Activision* je u *ROTS-u*, osim spomenutih promjena, promijenio landscape i tako barem nakratko oživio dobri "stari" *Dark Reign* i, dakako, napunio blagajnu.

Bilo kako bilo, *ROTS* je sasvim pristojan dodatak. Igrajući nove misije, cilj vam je izgraditi se što bolje i razviti tehnologiju. Za one koji svoje reflekse i vještine nisu izbrusili na *Dark Reignu* a željni su krvi i olova, ponuđen je training mode gdje vas podučava časnik *Freedomove* vojske. Unapređujući građevine i izgrađujući

*Activisionov Dark Reign je jedna od rijetkih real-time strategija koja je uspjela donijeti novine u žanr prenapučen klišeima. Nakon što smo u prošlom broju u Special Reportu najavili da Activision radi na expansion packu, za samo mjesec dana se isti već našao na stolu Hrvoja Špoljara koji uopće nije razočaran ovim izdanjem... Naprotiv!*

nove, na izbor će vam biti sve više mehanizacije i ljudstva. Igrajući u mreži, bit će vam dostupne sve vrste jedinica i građevina te izbor jedne od četiriju strana, dviju starih i dviju novih. Igra, sve u svemu, nije zahtjevnija tako da predstavlja dobar odabir za igrače sa slabijim konfiguracijama koji žude za novim i novim RTS-ovima. Jednostavno rečeno, *Activision* je želio napraviti nešto za širi krug igrača i u tome je uspio.



Sa 12-ak novih jedinica i 18 novih single player misija na svakoj strani *Activision* je pokazao kako se rade expansion packovi...

### Dark Reign Extension Pack

Proizvođač *Activision*

Izdavač *Activision*

- preteško za prosječnog igrača
- zvuk
- instalacija

# 82

- maštovitost
- igrivost
- game engine

Dobar dodatak jednoj od kvalitetnijih izvedbi C&C-a; ako baš nemate nijednu drugu igru u planu, i Extension Packom ćete ubiti dosadu.

Preporučena konfiguracija

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☒ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem

STOP THE PRESS!

## HiNET dobio još jednog konkurenta!

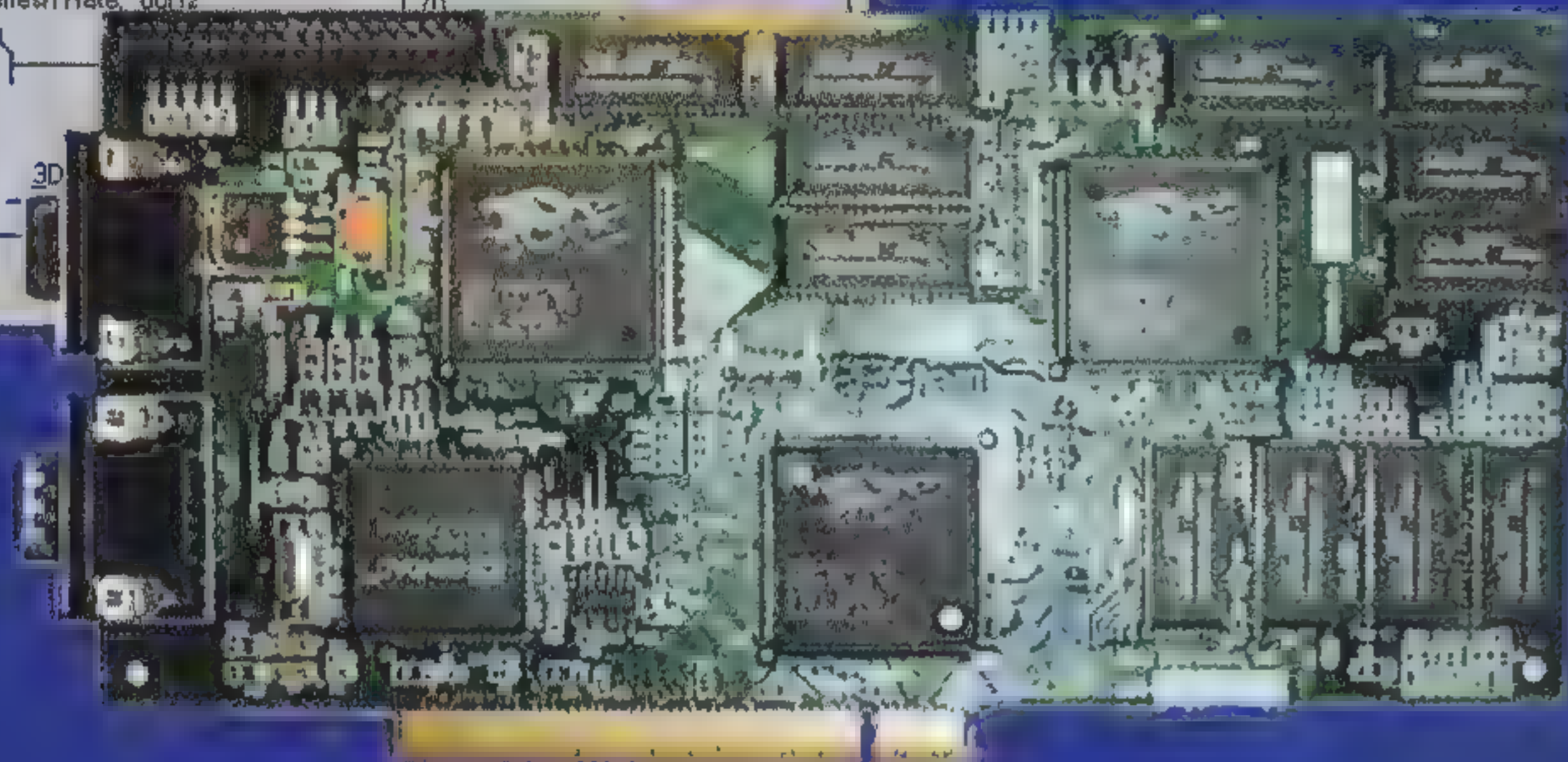
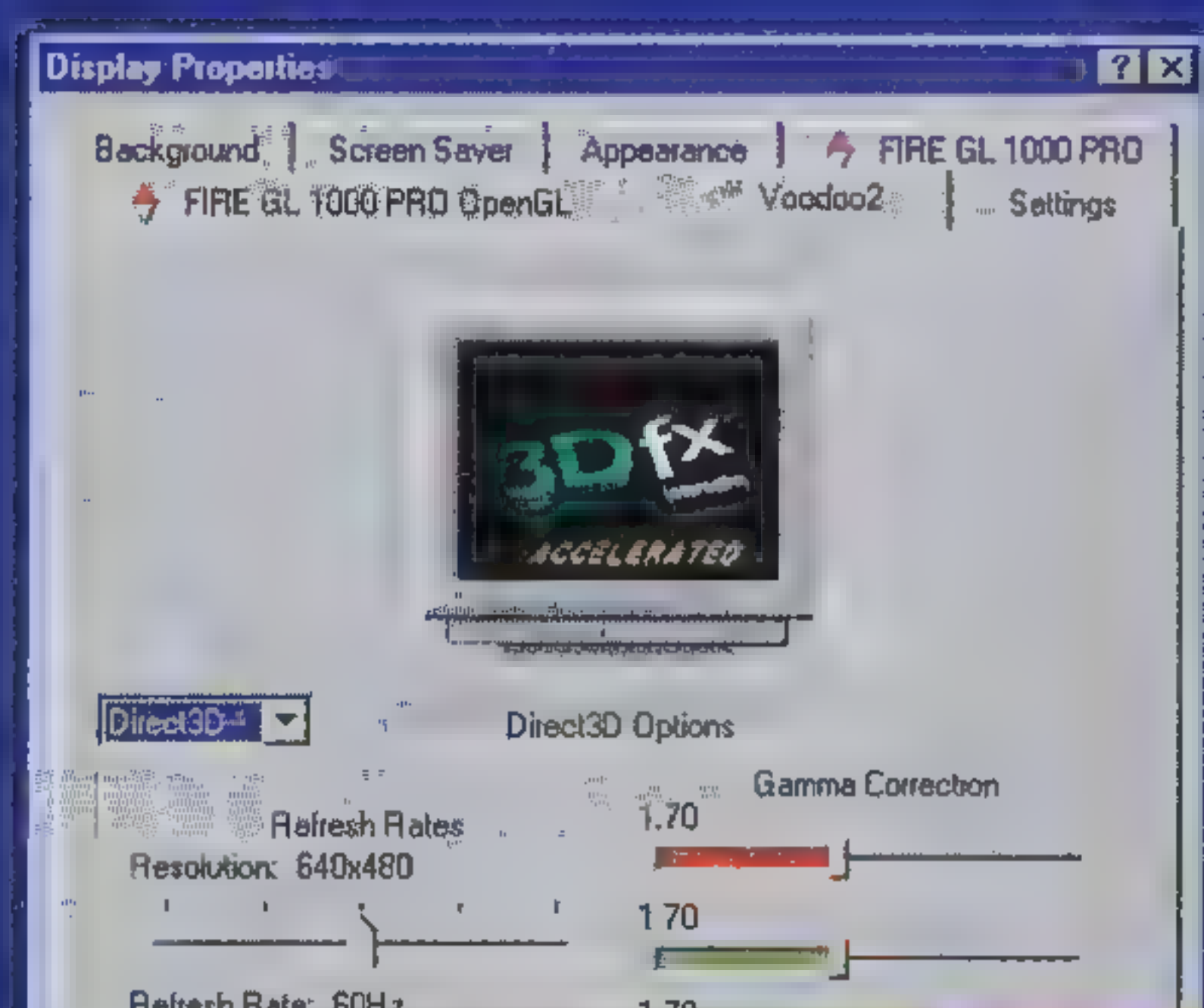
Od 01.04.1998. *BBM Internet* počinje davati usluge pristupa Internetu preko besplatnog telefona 0800 226-366. Uz mjesečnu pretplatu od 100 kn nema dodatnog troška telefonskih impulsa jer je 0800 broj jedinstven i besplatan za cijeli teritorij Hrvatske. Svi ulazni modemi podržavaju brzinu 56.6 kbps po standardu k56flex, a uskoro i V90, što je jedina prilika korisnicima za spajanje po ovim novim standardima. Vrijeme provedeno na Internetu naplaćuje se preko kredita koji se kupuju u paketima od po 10 komada. Svaki kredit traje 30 minuta i košta 1.6 kn (u pretplati je uključeno 10 kredita tj. 300 minuta besplatnog pristupa Internetu preko *BBM-a*). Svi dokupljeni krediti koji se ne potroše u tekućem mjesecu automatski se prenose u sljedeći gdje im se dodaje 10 kredita od tog mjeseca. Uz ovakav način naplate vremena *BBM Internet* omogućava jeftino spajanje korisnicima u cijeloj Hrvatskoj, dok je istovremeno vrlo konkurentan cijenom.

Usporedi li se jedan sat proveden na Internetu preko *BBM-a* i jedan sat lokalnog telefonskog razgovora, vidi se da je jeftinije razgovarati preko Interneta. Pored navedenog načina pristupa Internetu biranom linijom preko broja 1800 226-366, na Internet se preko *BBM-a* moguće i trajno spojiti iznajmljenim analognim i digitalnim linijama (*leased line*) na većim brzinama. Osim pristupa na Internet, *BBM Internet* nudi i web i machine hosting i sve popularniji on-line shopping, a posebno je interesantan novi projekat real audio i video servera.

STOP THE PRESS!



# NOVO NA TRŽIŠTU!!! MACOM



+



=

## NOVA DIMENZIJA IGRANJA



## Gama d.o.o.

Počiteljska 4, 10000 Zagreb tel: 398 302 fax: 398 008

**TOSHIBA**



**MATROX MGA**  
POWER GRAPHICS

**Quantum™ FUJITSU**

**CHANTECH**  
COMPUTER CO., LTD.

**IBM**

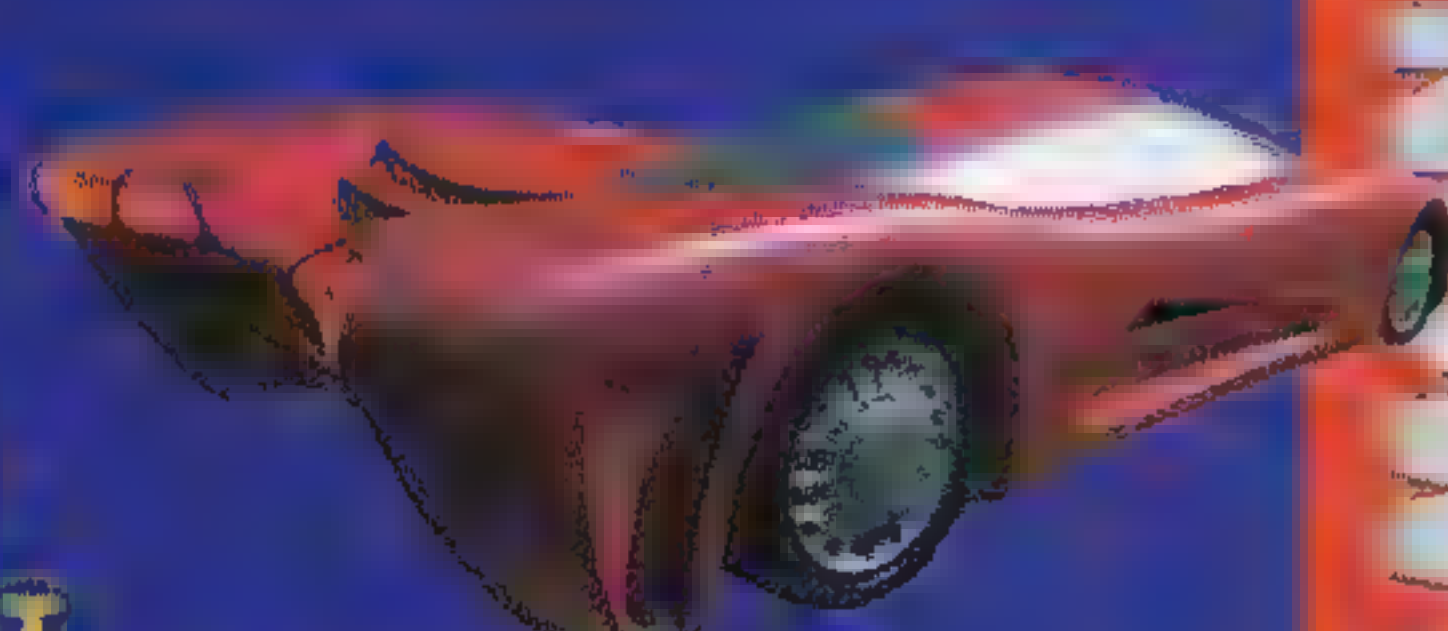
**ASUS**

**TEAC**

### DIAMOND MONSTER I3D, II3D

**100 KN**

TOMB RAIDER  
HEXEN II  
DARK COLONY  
DRAGON HEART  
X-WING VS. TIE FIGHTER  
NEED FOR SPEED II  
NHL 98  
DUNGEON KEEPER  
RED ALERT  
LEISURE SUIT LARRY



**BRZE NEGO  
IKADA  
DO SADA**



**200 KN**

JEDI KNIGHT

**160 KN**

TOMB RAIDER II  
QUAKE II  
WORMS II  
PANDEMONIUM II  
F-22 RAPTOR  
NBA LIVE 98  
G. POLICE

JANUS

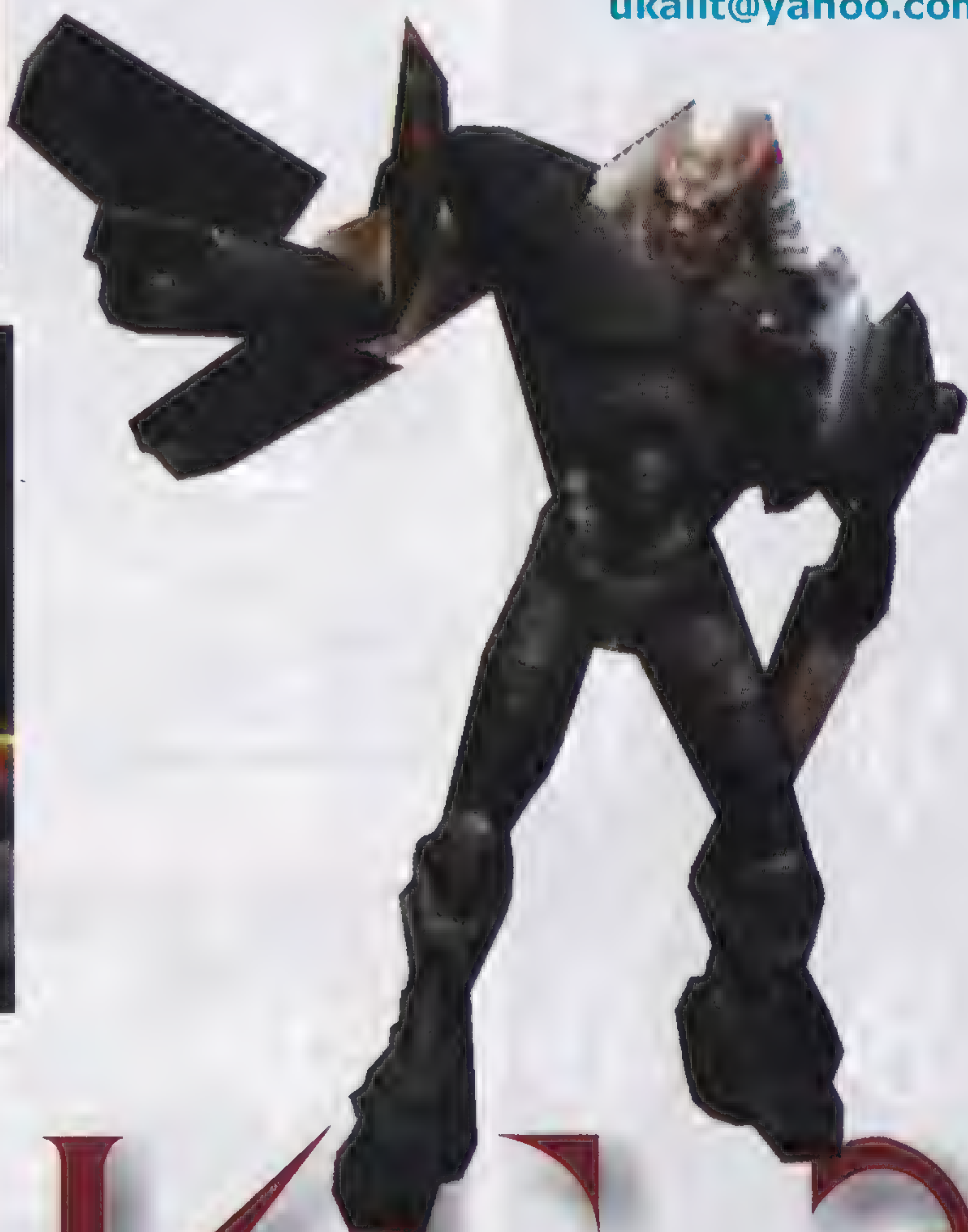
VELIKA RASPRODAJA PC IGRICA



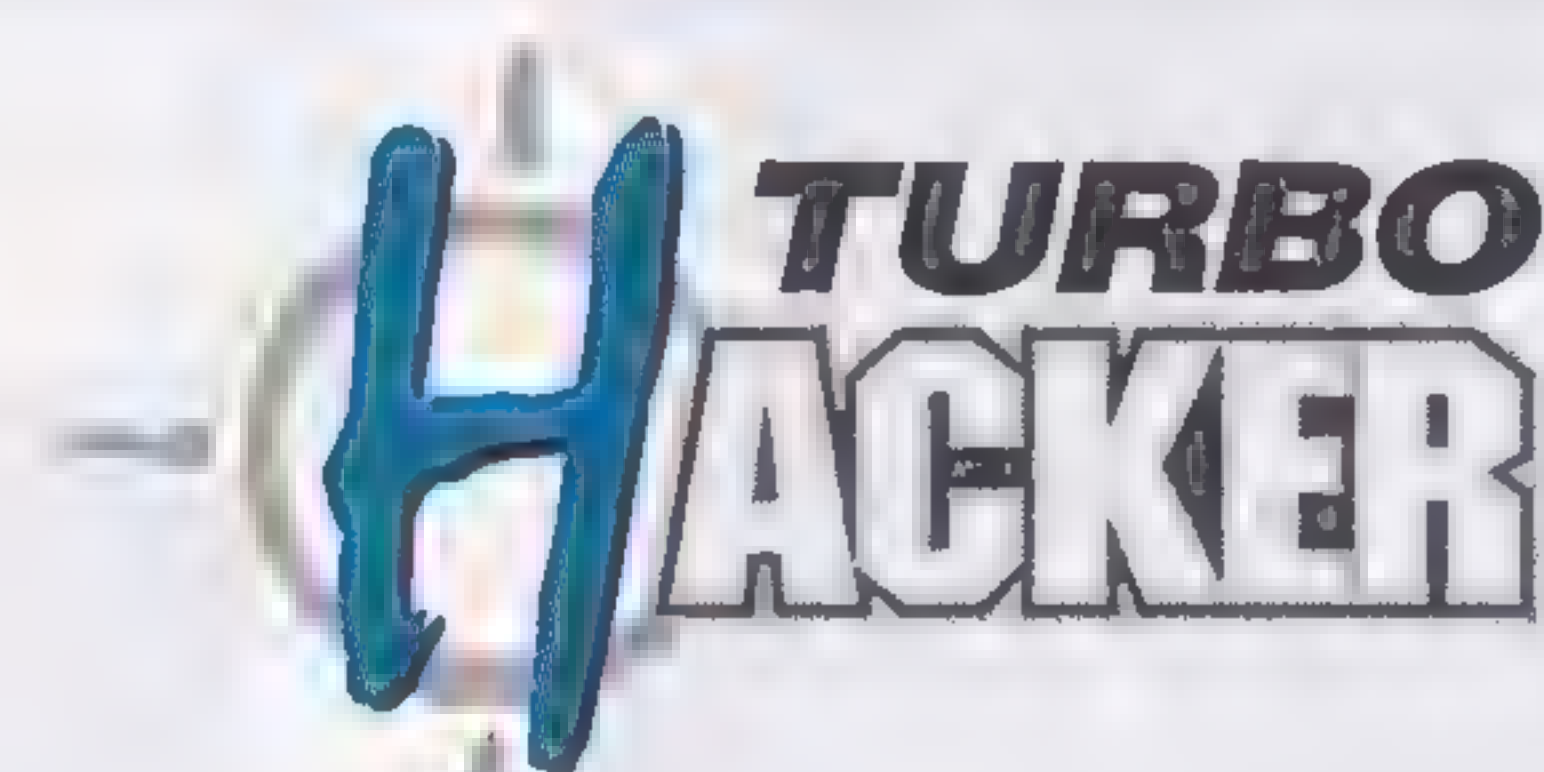


Što ukratko reći u hitu nad hitovima. Ako ste zagriženi fanatik računala , a jeste jer čitate ovu stranu onda vjerojatno ne moram ništa govoriti. Samo mala napomena da nije za mlađe osobe. Uživajte u čarima mračnih tunela i dokažite da su ostali marinci za Vas mačji kašalj.

[ukalit@yahoo.com](mailto:ukalit@yahoo.com)



# QUAKE 2



ZAGREB - Strossmayerov trg br. 7  
 Importane centar  
 OSIJEK - Marina Držća 1  
 VARAŽDIN - Pavlinska 5  
 RIJEKA - Karolina Riječka, Korzo 7  
 SPLIT - Bana J. Jelačića 17

[www.magma.hr](http://www.magma.hr)



# Since time began, there have

# And in many have tried in

 **GATEWAY2000**

## P5-166/200/233 MMX

- INTEL P5
- 166/200/233 MHz MMX
- 32-256 MB SDRAM
- 512 KB PIPEL.CACHE
- FDD 3.5", MS MOUSE
- 2.1/4.3/8.4 GB HDD
- MATROX MILLENIUM
- II 4Mb SGRAM
- CD-ROM 32xSPEED
- 15"/17"/21" CRYSTAL SCAN
- Desktop/Mini Tower
- Win95 tipkovnica
- MS Intellimouse, pad
- MS WINDOWS 95 CD

## G6-300 P II

- INTEL PII 300 MHz
- 64-384 MB SDRAM
- 512 KB CACHE • 6.4 GB HDD
- FDD 3.5", MS MOUSE
- 8.4 GB HDD
- ACCEL PERMEDIA AGP 3D 8Mb
- DVD ROM Drive
- 15"/17"/21" CRYSTAL SCAN
- Ensoniq/Altec Lensing /
- Boston aquatic dollby suraund
- Iomega Zip Drive
- Desktop/Mini Tower
- Win95 tipkovnica
- MS Intellimouse, pad
- MS WINDOWS 95 CD



**DTK  
Computer**

## DTK N-BOOK 586 TFT

- Intel 166 MMX, 512 Kb CACHE
- 32 MB RAM EDO • 2.1 GB HDD 10ms
- 12.1" TFT DISPLAY
- PCMCIA TYPE III
- WIN95 tipkovnica
- CD ROM 16x speed,
- SB PRO + ZVUČNICI
- TOUCH PAD, AC ADAPTER
- Win95 paneuropean
- Works 4.3 CD
- + licenca + priručnik

## DTK QUIN 166/200/233 MHz

- Intel P2 166/200/233 Mhz
- 32 -256MB RAM EDO,
- 512 Kb CACHE
- 2.1/3.5/4.3 GB HDD
- 14"/15"/17" DTK monitor
- FAST PCI Enhanced IDE
- PCI S3 775 TRIO 64
- V2/S3 VIRGE 3D 2/4Mb
- CD ROM 24x speed SONY
- WIN95 tipkovnica
- MINI TOWER, FDD 3.5"
- DTK MOUSE, PAD, HR manual
- Win95 paneuropean
- Works 4.3 CD + licenca
- + priručnik

## TO

- IN
- 32
- TF
- CD
- AC
- IrD
- PC
- MS

Microsoft

Com

Microsoft

Microsoft

CHERRY

Microsoft

Microsoft

FUJITSU

EPSON

Microsoft



61 91 066

There have been  
And innovators.  
have tried to  
imitate  
them.

TOSHIBA

**TOSHIBA SATELLITE PRO 460 CDT**

- INTEL PENTIUM 166 MHz MMX
- 32 MB RAM, 2.0 GB HDD, 3.5" FDD MODULAR
- TFT ACTIVE COLOR DISPLAY 12.1", 2 MB DRAM
- CD-ROM 10\*, SB 16-BIT PRO, BUILT-IN MIC/SPK
- AC ADAPTER 100-240V, LITHIUM BATTERY
- IrDA PORT, ZV-READY, USB PORT
- PCMCIA TYPE III, INTEGR. POINTING DEVICE
- MS WIN 95, CARD STATION OPTIONAL

QUIN  
00/233 MHz  
166/200/233 Mhz  
MB RAM EDO,  
CACHE  
4.3 GB HDD  
17" DTK monitor  
CI Enhanced IDE  
7/5 TRIO 64  
VIRGE 3D 2/4Mb  
M 24x speed SONY  
6 tipkovnica  
OWER, FDD 3.5"  
OUSE, PAD, HR manual  
paneuropean  
4.3 CD + licenca  
nik



UTP 10/100  
COMBO

USRobotics

SPORSTER  
COURIER

**SENSO**

SENSO, Veslačka 6, 10000 Zagreb, Republika Hrvatska tel./fax. +385 1 61 91 066

SENSO Umag, tel. 052 74 27 76, SENSO Pula, tel. 052 52 92 70

<http://www.senso.hr> e-mail: [senso@senso.hr](mailto:senso@senso.hr)



# Jedi Knight: Mysteries of the Sith

**Ne tako davno, u vrlo bliskoj nam galaksiji, pojavio se dugoočekivani nastavak po mnogima najbolje pucačine u prvom licu svih vremena, Jedi Knight. U njem ste, prvi put, na svojoj strani imali najjačeg saveznika, Silu, uz čiju ste pomoć oslobodili galaksiju još jednog od mnogih zala što ih ona skriva. Pet godina kasnije, Darth Vader mora opet glumiti spasitelja cijelog svemira.**

Prošlo je pet godina, a naš je junak Kyle Katarn, postavši časnim Jedi masterom, pod svoje okrilje uzeo Maru Jade. Ta je bivša krijumčarka, uvidjevši neispravnost svojih postupaka, sve svoje snage okrenula svijetloj strani Sile i odlučila postati Jedi vite-zom. U trenutku kada naša priča počinje, ovaj se dinamični par nalazi u pobunjeničkoj bazi na Altyru 5 koja se, a što bi drugo, našla pod napadom imperijalnih trupa. Kyle ponovno uzima stvar u svoje ruke spašavajući situaciju, nakon čega slijedi munjevito uništavanje dviju imperijalnih postaja na obližnjim asteroidima te mistična Kyleova potraga za legendarnim hramom reda Sitha kome pripada sam lord Vader. U ovom trenutku naša igra postaje zanimljivom - nastavljate igru u ulozi Mare jer komu bi izazov bio natjeravati se s bijednim gusarima u ulozi Jedi Mastera? Mara će, putujući do starog hrama, proći dvorcem opakog Hutta, gusarskim postajama, pobunjeničkim korvetama do konačnog obračuna u hramu Sitha s vrlo poznatim protivnikom kojeg namjerno

neću otkriti. Kako sam odigrao i Jedi Knighta i četrnaest novih misija, mirne duše mogu reći da je već izvrsna igra ovom ekspanzijom zablistala u pravom sjaju. Mysteries Of The Sith nije samo mission pack, riječ je o novom i poboljšanom proizvodu smještenom u Star Wars svijet. Poboljšanja su brojna. Grafički je pokretač dosta ubrzan. 3D ubrzivači su bolje iskorišteni, a dodani su i neki svjetlosni efekti poput onih u Quakeu 2 koji nisu na istoj razini, ali uzmemo li u obzir originalnu igru, napredak je itekako primjetan. Dizajn nivoa je na istoj kvalitativnoj razini, no postoje rupe u priči koje je čine prilično nepovezanom. Nigdje se ne navodi kako je Kyle saznao za hram Sytha niti je potpuno jasno kako se Mara odjednom sjetila krenuti za njim. Nadalje; prva su četiri nivoa prilično zahtijevna i dobro će vas razdrmati, a onda igra pada u blagu monotoniju, sve dok ne stignete do planeta Sytha, kad se stvari počinju komplicirati - na površini planeta vaše je jedino oružje Sila, koja će vas voditi do kraja i do jedne



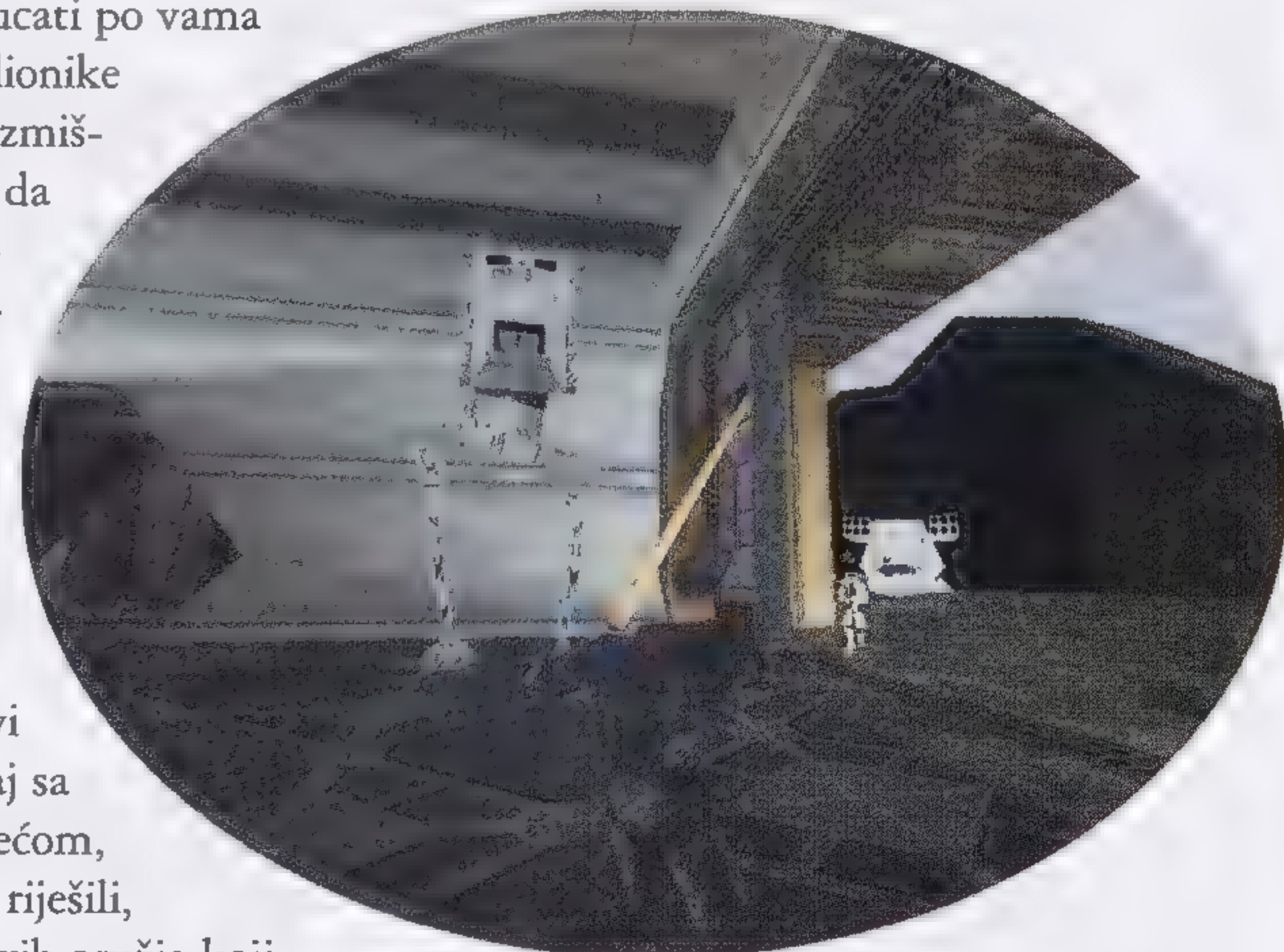
Masovnih bitaka ni ovdje neće nedostajati...

od najboljih završnih bitaka. Ti su posljednji nivoi najbolje što Syth nudi i dosta su teži od prijašnjeg dijela igre. Je li to zbog toga što vas središnji dio malo opusti, pa niste spremni za izazov, ili je igra na kraju stvarno teža, provjerite sami, no treba ustrajati i stići do kraja! Umjetna je inteligencija još bolja, a dobili smo i velik broj novih neprijatelja - ithorane (poznate, inače miroljubive, hammerheadove), noghri ubojice i nekoliko tipova gusara. Iako se svi oni ponašaju prilično lukavo, zanimljivo je znati što se događa kad se uključujete u tekuće sukobe poput onih u pobunjeničkoj bazi: stormtrooperi će, baš uvijek, nenadano zapucati po vama ignorirajući ostale sudionike bitke. Možda krivo razmišljam, ali očekivao bih da u tim trenucima iskoriste položaj i iz prita-je skinu njih nekoliko prije nego ovi shvate da je još netko u igri. Nažalost, to nije slučaj, koliko god vi dobro bili skriveni, uvijek ćete im biti prvi na nišanu. Isti je slučaj sa svim protivnicima. Srećom, da biste i taj problem riješili, dobili ste nekoliko novih oružja kojima ćete bandi stati ukraj. Najzanimljiviji je snajperski dalekozor

kojim ćete protivnike ukloniti sa sigurne udaljenosti i to jednim hicem! Dizajneri nivoa su vodili računa o ovom dodatku pa je neke situacije gotovo nemoguće riješiti borbom prsa o prsa. Dalje, tu je karbonitni top kojim možete smrznuti neprijatelje i vodene rakete za rail gun. Sila će vam podariti nove moći u vidu povezanih munja, projekcija ili bacanja sablje koje više nisu podijeljene na svijetlu i tamnu stranu, pa ih možete kombinirati. Općenito, LucasArtsov je tim prihvatio sve sugestije i unio poboljšanja koja su Jedi Knighta ispolirala do najvećeg sjaja. Uklonjene su čak i one



Svjetlosni su efekti znatno unaprijeđeni.

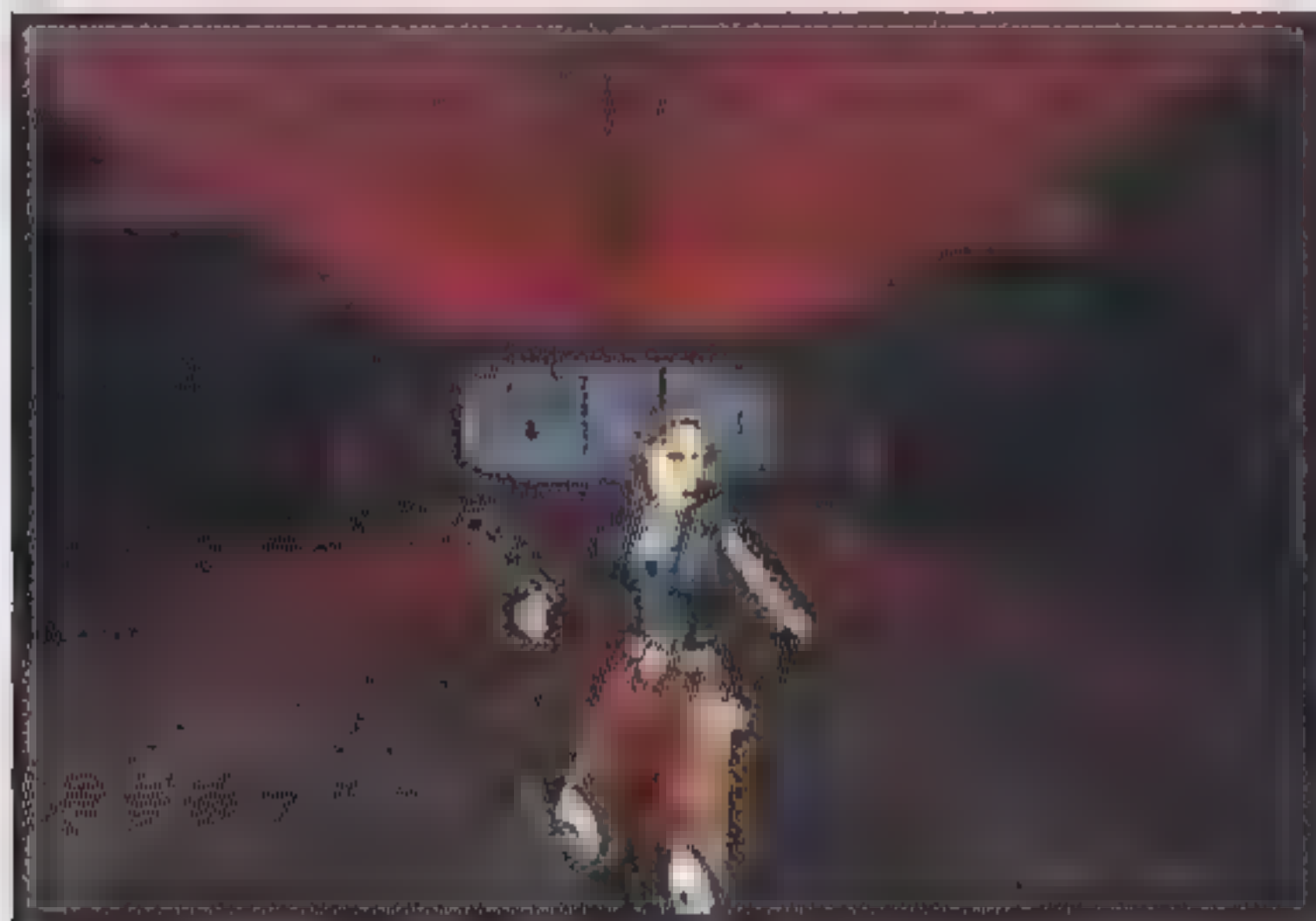


Pravi Jedi oslanja se samo na Silu i vjernu svjetlosnu sablju!



## Mara Jade

Mara Jade se prvi put pojavljuje u tzv. Thrawn trilogiji knjiga Timothyha Zahna koja se bavi događajima nakon Povratka Jedija. O Marinoj se prošlosti vrlo malo zna. Car Palpatine oteo ju je još kao dijete i uzeo pod svoje okrilje. Učio ju je kako rabiti svjetlosnu sablju i tamnu stranu Sile, a njegovi su je najbolji podučavali uporabi oružja i borbenim tehnikama. S vremenom, postala je "carevom rukom" i ubijala za nj. Mogla je čuti njegov poziv u bilo kom kutku galaksije. Nakon bitke kod Endora, izgubivši sve, potucala se od sustava do sustava pokušavajući ispuniti carevu posljednju naredbu – ubiti Lukea Skywalkera. Mara se priključila gusarima i slučajno naletjela na Lukea Skywalkera s kojim će proći kroz mnoge avanture i spasiti mu život uništivši njegova poludjelog klonu i konačno se osloboditi careve volje.



Borba prsa o prsa s ogromnim Rancorom!

očajne FMV sekvence koje su bile najveća, ako ne i jedina mana Jedi Knigta. Dizajneri su se vratili korijenima i međudijelove prikazali renderiranim scenama iz same igre, što svemu skupa daje mnogo bolji ugođaj. Velike su promjene i u multiplayeru. Dodano je devetnaest novih karata, ali smo dobili i nekoliko tipičnih Star Wars lokaliteta poput carske prijestolnice na Zvijezdi Smrti, prostorije za karbonsko smrzavanje ili Lukeove farme na Tatooinu. U multiplayeru sada možemo birati između većeg broja predefiniраниh likova kojima je dodana osobnost (mane i prednosti), na raspolaganju nam je Luke Skywalker i sam tamni lord Sitha, Darth Vader. Dakle, već postojeće

čudo, ovim je dodatkom zasjalo onako kako je već odavno trebalo sjati, što znači da ćete za svoj novac dobiti pravu vrijednost, što nije čest slučaj kod mission packova. Ubrajate

li se u one koji uz svu tehničku premoć Quakea 2 i dalje ostaju pri tomu da je Jedi Knight najbolja 3D pucaljka svih vremena, vjerujte mi, the best just got better! ☺



Snajperski je nišan vrlo koristan pri uklanjanju opasnosti s daljine.

## Jedi Knight: Mysteries of the Sith

FPP pucačina

Proizvođač LucasArts

Izdavač LucasArts



- nepovezanost priče
- neuravnoteženu težinu igranja
- "pretjerano inteligentni" protivnici

80

- poboljšani engine
- dizajn nivoa
- poboljšani multiplayer



Najbolja FPP pucačka igra svih vremena dobila je nekoliko dodataka koji dokazuju da se i najbolje može poboljšati.



### Preporučena konfiguracija

- P166
- 16 Mb
- 3Dfx

### Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

### 3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☒ Direct 3D

### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem

Veleprodaja i maloprodaja

*Computers*

10000 Zagreb  
Vincenta iz Kastva 10-12  
(ugao Selske i Horvaćanske)  
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448  
http://www.birostroj.hr  
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr  
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati

Canon

DTK  
Computer



EPSON



Uredski i potrošni materijal, servis  
i održavanje informatičke opreme  
i mrežnih sustava



HEWLETT  
PACKARD

Western  
Digital



PHILIPS

Panasonic



Blagajska 26  
tel/fax: 01/304 286  
326 527

OD KOMPONENTI



HEWLETT  
PACKARD

EPSON

Verbatim



ŠANUS



DO RAČUNALA

Prodaja na leasing pravnim  
i kredit fizičkim osobama

6 12 18 rata



# Battlezone

HACK  
PREPORUKA  
mjeseca  
4/98

RED ALERT

meets

QUAKE 2

Nakon mjeseci čekanja, vrućih slika i press releasova punih hvalospjeva, iz Activisiona smo konačno na recenziju dobili igru koja bi, po najavama, trebala na dosad neviđeni način objediniti žanr "akcijskih pucačina i real-time strategija na toliko inventivan način da će za sobom povući gomilu action-strategy kopija, baš kao što je Westwood s C&C-om potaknuo ludnicu više-manje uspješnih RTS klonova". Battlezoneu smo prišli vrlo, vrlo skeptično - odigralo ga je nekoliko recenzenata - da bi konačno završio u rukama Daria Rakovca čiji konačni dojam samo potvrđuje ono što su svi u redakciji shvatili već nakon prvih pola sata igranja...



3Dfx ubrzanje govori sve o kvaliteti grafike





Početkom osamdesetih, na tada još pionirskom tržištu računalnih igara, pojavila se jedna od prvih 3D akcijskih igara. Zvala se *Battlezone*, a tvrtka odgovorna za nju *Activision*. S njom sam se susreo još na starom dobrom *Spectrumu* a rabila je, za ono doba, nevjerojatnu poligonsku grafiku s fenomenalno glatkim scrollom i pričom u kojoj je bilo najvažnije poubijati sve prije nego oni ubiju vas. Bili su to šuplji poligoni na crno obojenim pozadinama koji su, iz današnje perspektive gledano, bili temelj onoga što danas nazivamo računalnom igrom. Nažalost, nisam mogao nabaviti sliku iz ondašnjeg *Battlezonea*, ali kako to danas izgleda najbolje se vidi iz vrhunskih screenshotova nastalih zahvaljujući brzom i preciznom ruci moje ljubljene *Željke*.

### Bojno polje danas

Pojavom pojmova *strategija* u stvarnom vremenu i pucačka igra iz prvog lica, stvorena su dva žanra koja su u vrlo kratkom vremenu bila toliko puta kopirana i pretvorena u masu igara različitih, u pravilu, samo po imenu da smo počeli zazirati od svega što se pro-

daje pod bilo kojom od tih etiketa. Istina, pojavi se tu i tamo nešto vrijedno, ali brzo umre jer smo toliko prezasićeni da jednostavno ne možemo odoljeti da ne uporabimo kakav cheat ili tuđu snimljenu poziciju samo da bismo vidjeli kraj igre...

No, u trenutku kad nas "ništa ne može iznenaditi", probudio se veliki *Activision* ponudivši nam spoj ovih dvaju žanrova u ubilačkoj kombinaciji koja će vrlo vjerojatno postati službenim prefiksom riječi klon. Rabeći vrhunski grafički pokretač, moćnu 3D ubrzivačku tehnologiju i potpuno novi igrački koncept, maheri iz *Activisiona* ponudili su nam konačno nešto novo što nas uistinu može oduševiti i natjerati da igramo kao ljudi sve dok nam prsti ne otpadnu i oči pokrivaju. O čemu je riječ? *Battlezone* je još jedan izravni potomak *Roswellskog* incidenta. Priča počinje onog trenutka kad američki i ruski znanstvenici otkriju novi materijal izvanzemaljskog porijekla (bio-metal). Obje su strane krenule u nemilosrdnu utrku i borbu za nj, što će ih provesti čitavim Sunčevim sustavom i na kraju ujediniti u zajedničkoj borbi protiv izvanzemaljske sile koja stoji iza bio-metala. U cijeloj toj priči, vi ste jedan od terenskih zapovjednika koji će svojim malim i poslovično presudnim utjecajem donijeti pobjedu strani čiju zastavu branite. *Battlezone* se, zapravo, nimalo ne razlikuje od bilo koje strategijske igre u stvarnom vremenu kakvih smo dosad vidjeli nebrojeno. I ovdje se sve svodi na prikupljanje sredstava, izgradnju struktura i borbenih jedinica koje treba racionalno i lukavo rabiti te pobijediti neprijatelja. Razlika je jedino što taj posao ne obavljate iz zamišljene božanske lože nego ste na terenu, u tenku koji je vaše zapovjedno mjesto i vozilo kojim ćete ostvariti sve svoje ciljeve. Ovim je bolesno jednostavnim potezom *Activision* revolucionarizirao



Tzv. pametni nišan je najjednostavnije sredstvo upravljanja vlastitim jedinicama. Samo ga uperite u neku od njih i dobit ćete, pritiskom jedne tipke, sve dostupne naredbe za istu.

strategijski žanr. Svu monotoniju izgradnje baza i oslanjanja na obično nesposobnu umjetnu inteligenciju zamijenili su neprestanom akcijom i aktivnom borbom, čime igra dobiva ne samo na atmosferi, koja je neopisiva, nego i na izazovnosti - nikako nije isto izdavati naredbe promatrajući rezultate "s oblaka" ili sudjelovati u njima dok vam ruski lovci pucaju po repu - izazov je to koji smo dugo čekali! Netko će pomisliti da je ovako nešto nemoguće, da je igra nalik *Wing Commanderu*, da će strategijski element biti zanemariv jer ćete glavnu linu posla morati obaviti sami. Krivo! *Battlezone* je prije svega strategija. Vaš je osobni udio zanemariv, daleko je važniji strategijski dio, no koliko ćete se angažirati, hoćete li predvoditi napad ili ćete ostati po strani i braniti bazu, ovisi samo o vama, iako sumnjam da će netko propustiti priliku da se svom silinom okomi na crvenu gamad. *Activision* je u *Battlezoneu* primijenio revolucionarno sučelje nužno za ono najvažnije - igrivost. Iskreno, bilo mi je teško povjerovati da će se igrač moći brinuti o izgradnji i proizvodnji dok je na sasvim drugom dijelu karte i bori se s gomilom ruskih tenkova. Tako nešto omogućuje samo apsolutno jednostavno sučelje koje traži minimalnu koncentraciju i distrakciju od akcije u kojoj se igrač nalazi. Čitav se sustav komandi u *Battlezoneu* svodi na tipke 1 do 0, koje otvaraju nove opcije i naredbe. Primjerice, pritisnete li tipku 1, dobit ćete listu borbenih jedinica s odgovarajućim brojevima. Pritisnete li

### Join the Clans!

Ovako jak naslov mora imati odgovarajuću multiplayer podršku. *Battlezone* možete igrati preko modema, lokalne mreže i, dakako, Interneta na *Activisionovim* serverima. Na službenom web siteu je velik broj korisnih informacija o igri. Između ostalog, pronaći ćete tu podatke o različitim vozilima i brojne strategijske savjete. Možete se priključiti jednom od sve brojnijih *Battlezone* klanova te se uključiti u legendarne bitke koje se već vode dok čitate ovaj tekst.

opet tipku 1, dobit ćete zbir naredbi što ih možete dati baš toj jedinici. Jednostavnije ne može biti, a vrijeme potrebno za navikavanje je zanemarljivo. Da stvar bude još bolja, bilo kojoj jedinici u bilo kojem trenutku možete zadati neku naredbu. Bez ikakvih poteškoća možete u jeku borbe, ispred neprijateljske baze, pozvati pojačanje ili narediti izgradnju novih jedinica ili građevina. Sloboda koju vam *Battlezone* pruža dosad nikad nije bila viđena.

Neke se stvari nikada ne mijenjaju. Koliko god *Battlezone* bio nov i revolucionaran, neke su stvari



Usred bitke ostati bez vozila nije rijetkost. Ako ste ostali sami, preostaje vam jedino prošetati do baze ili ukrasti neprijateljsku letjelicu. Velika bijela točka usred vozila je neprijateljski pilot. Znae što vam je činiti?







Jeste li u ovakvoj situaciji ikada morali brinuti o kućnim zalihama?

ipak klasične. Mislim, naravno, na građevine i jedinice, jedino po čemu su se RTS-ovi donedavno razlikovali. Sve što u igri želite postići ovisit će o dvama parametrima, metalu (*scrap*) i pilotima. Metal vam treba za izgradnju, a piloti za upravljanje vozilima. Ovisno o planetu na kom se borite, bit će vam dostupni različiti izvori energije. Gejzira ima na svim planetima i glavni su izvor energije za većinu postrojenja. Neka postrojenja mogu funkcionirati samo ako ih postavite na gejzir, dok druga rabe i alternativne izvore energije, električnu i solarnu. Građevine su manje-više standardne ali su gotovo sve pokretne, što mi se najviše sviđa. Kad se samo sjetim koliko sam puta izabrao pogrešno mjesto za gradnju skupih topovskih tornjeva ili mitraljeskih gnijezda, sada jednostavno naredite tornju premještanje na drugu lokaciju i on je već ondje. Što se, pak, vozila tiče, njih je tridesetak i u svako možete ući i rabiti ih u borbi. Isto tako, tijekom igre možete ih dograđivati novim oružjima učinivši ih još efikasnijim (isto vrijedi i za obrambene strukture). Vozila su vrlo pokretna i brza, i jednostavna - sve se komande svode na gas, kočnicu i pucanje. Izbor naoružanja je vrlo šarolik, uključuje brojna topovska i raketna sredstva, mine i neka specijalna oružja poput lokaliziranih zemljotresa koji privremeno izmijene topografiju terena ili *Day Wrecker* bombi čiji je učinak istovjetan slabijem nuklearnom projektilu. Dogodi li se da vas unište, što je čest slučaj jer vam je trajnost ekvivalentna onoj prosječnog tenka u bilo kojoj strategijskoj igri, automatski iskačete iz vozila i postajete pješakom. Tada možete pozvati novu letjelicu iz baze ili preuzeti neku od postojećih na bojištu a možete, što je još bolje, rabeći snajpersku pušku, ubiti neprijateljskog pilota, ukrasti mu vozilo (koji puta ćete misiju moći jedino tako završiti) i iznutra ga uništiti. Vrlo djelotvoran način onesposobljavanja moćnih topovskih tornjeva je

opisanim načinom se uvući u bazu i uništiti im izvor energije te otvoriti put napadačkoj sili koja čeka iza brda. Uskočite u jedan od tenkova i dovršite posao. Ovo je klasična situacija koja



Pogledate li u donji desni kut, vidjet ćete 3D kartu terena koja je ujedno i radar. Uvijek morate gledati ispred sebe da bi radar zahvatio mete.



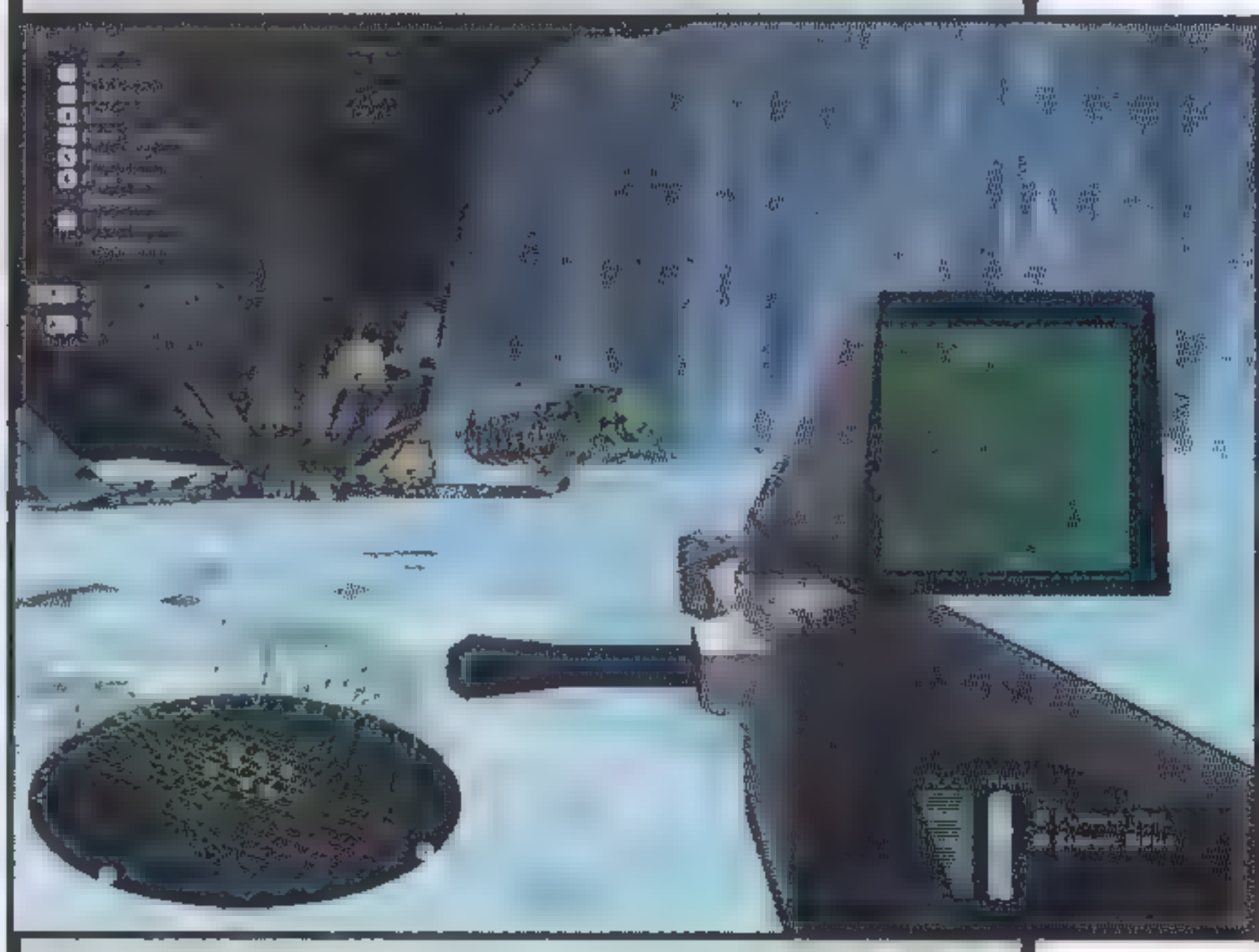
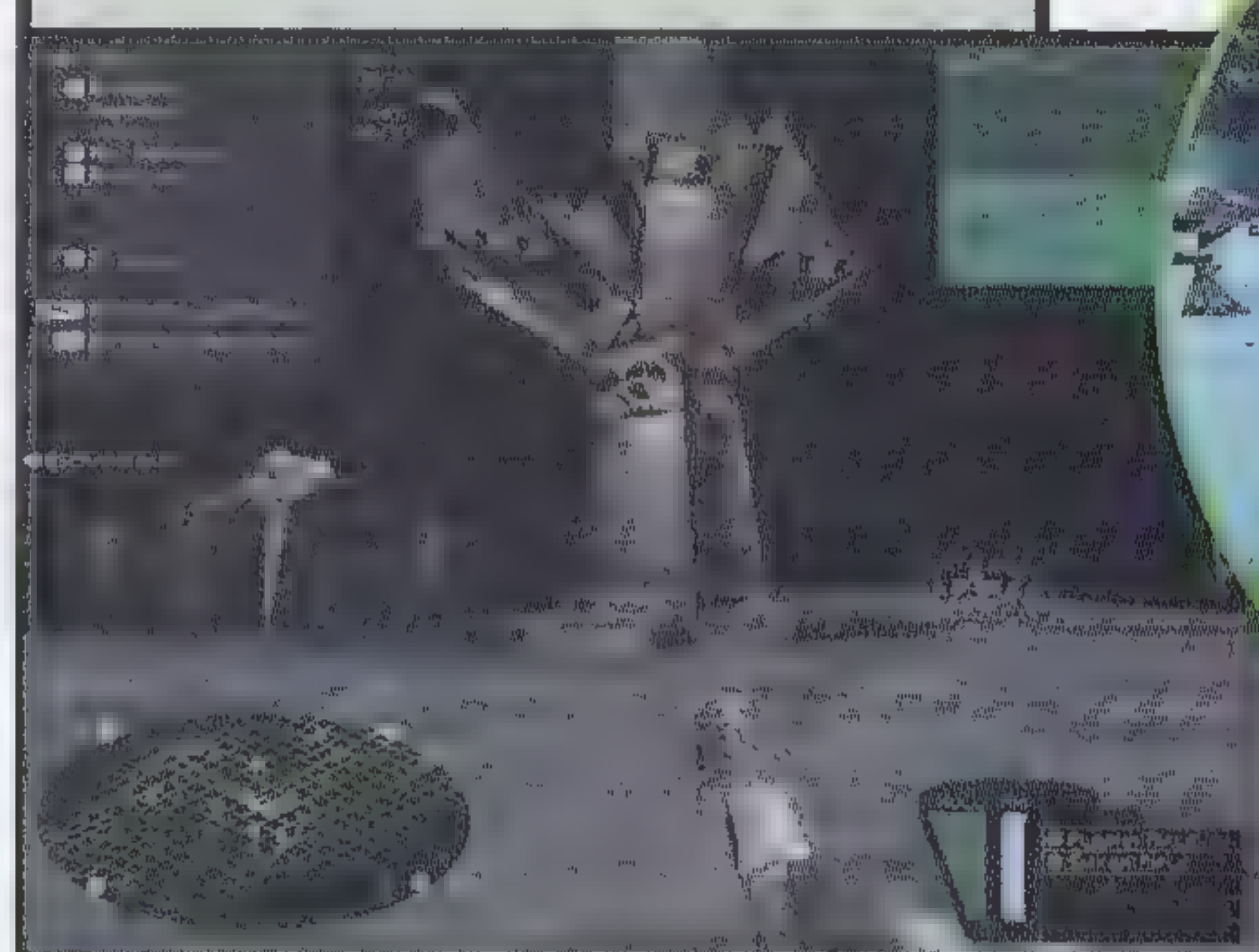
Ostaci veličanstvene izvanzemaljske civilizacije koju će pohlepni Zemljani probuditi iz dugog sna. Hoće li im to biti pretvrd orah? Znaite onu: kad se male ruke slože?

najbolje opisuje najčešći način odvijanja igre. Krađa vozila je vrlo dobar potez jer su ruske letjelice bolje naoružane i izdržljivije nego američke. Misije su vrlo dinamične, početna će naređenja ubrzo biti zamijenjena važnijim, što igru čini vrlo nepredvidivom i zanimljivom. Očekuju vas uglavnom klasične RTS misije, ali ima i onih koje se oslanjaju samo na vas i više su diverzantskog karaktera. Sve u svemu, solidna priča i dobro osmišljene misije nešto su čime se ova igra najviše ističe među konkurencijom.

### Završna riječ

*Battlezone* je od svih igara koje sam igrao najzaslužnija onog revolucionarnog prefiksa. Igra je to kakva se ne pojavljuje svaki dan i koja postavlja nove standarde i mjerila. *Activision*

Najvažnija građevina u *Battlezoneu* je recycler - gradi osnovne tipove letjelica što prikupljaju metal, topovske kupole i slično, no rabit ćete ga i za proizvodnju streljiva i sonde za popravak. Izgubite li ga, igra je u pravilu gotova. Kod svih je građevina načelo gradnje isto: izaberete vrstu i obilježite mjesto na kojem ćete je izgraditi. Pazite, raspored građevina je vrlo važan jer se u slučaju napada morate brzo kretati između njih.








### Bug Alert!

Iako Battlezone nema mnogo bugova, uočio sam jedan naizgled sitan propust koji je mnogima zadavao dosta poteškoća pa ga moram spomenuti jer ne želim da se isto dogodi i vama. Naime, ako je radna rezolucija vaših Windowsa viša od 640\*480, nećete moći snimati poziciju. Igra će teći normalno, ali ova će vrlo važna opcija biti nedostupna. Problem nema nikakve veze s driverima, nego je riječ o čistom propustu. Jedino je rješenje svaki put prije početka igre spustiti rezoluciju. Ovaj će problem biti ispravljen u najavljenom patchu, a dotad pomozite si ovako.

Ruski lovci imaju vrlo pregledan način prikazivanja terena, što olakšava otkrivanje građevina.

je uspio spojiti dva danas najpopularnija žanra i pretvoriti ih u nešto o čemu smo dosad samo sanjali. Dao nam je svu slobodu i draž strategije u stvarnom vremenu i mogućnost preuzimanja potpune odgovornosti. Akcija i strategija našle su se zajedno u velikom šarenom paketu i njihov je spoj jedinstven i fantastičan. Strategijski je dio bogat i detaljan, a akcija brza i eksplozivna. Sasvim sigurno: ubrzo će se pojaviti velik broj sličnih naslova, nedvojbeno će biti još boljih rješenja, ljepših i dotjeranijih, ali kao u svakoj utrci - važno je biti prvi. U svakom slučaju, budućnosti je smjer određen i donijet će nam lijepih stvari. Sjetite se samo originalnog *Battlezonea*... Nije li napredak divna stvar? 

## ALTERNATIVNO

### QUAKE 2

Definitivno najjača FPP pucačka igra danas čije tekovine Battlezone slijedi i nadograđuje. Iako nije prava alternativa, daje najbolju akciju iz prvog lica i pravi je izbor ako vas ne zanima strategija.

### TOTAL ANNIHILATION

Najkvalitetniji RTS koji vam preporučujem ako vam ne leži brza akcija i ako preferirate na sigurnu poziciju glavnog stratega sa sigurne udaljenosti od prvih linija.

### Battlezone

Akcijna strategija

Proizvođač Activision

Izdavač Activision



- sitne bugove
- mali broj misija
- nesrazmjerno jaki protivnici

95

- revolucionarnu ideju
- izvrsnu grafiku
- izvrsno i funkcionalno sučelje



Strategijski žanr je preporođen!



Preporučena konfiguracija

- P133
- 3Dfx
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje


- ☒ 3Dfx
- ☒ PowerVR
- ☒ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem

12MB


BLASTER



# Voodoo 2

CREATIVE

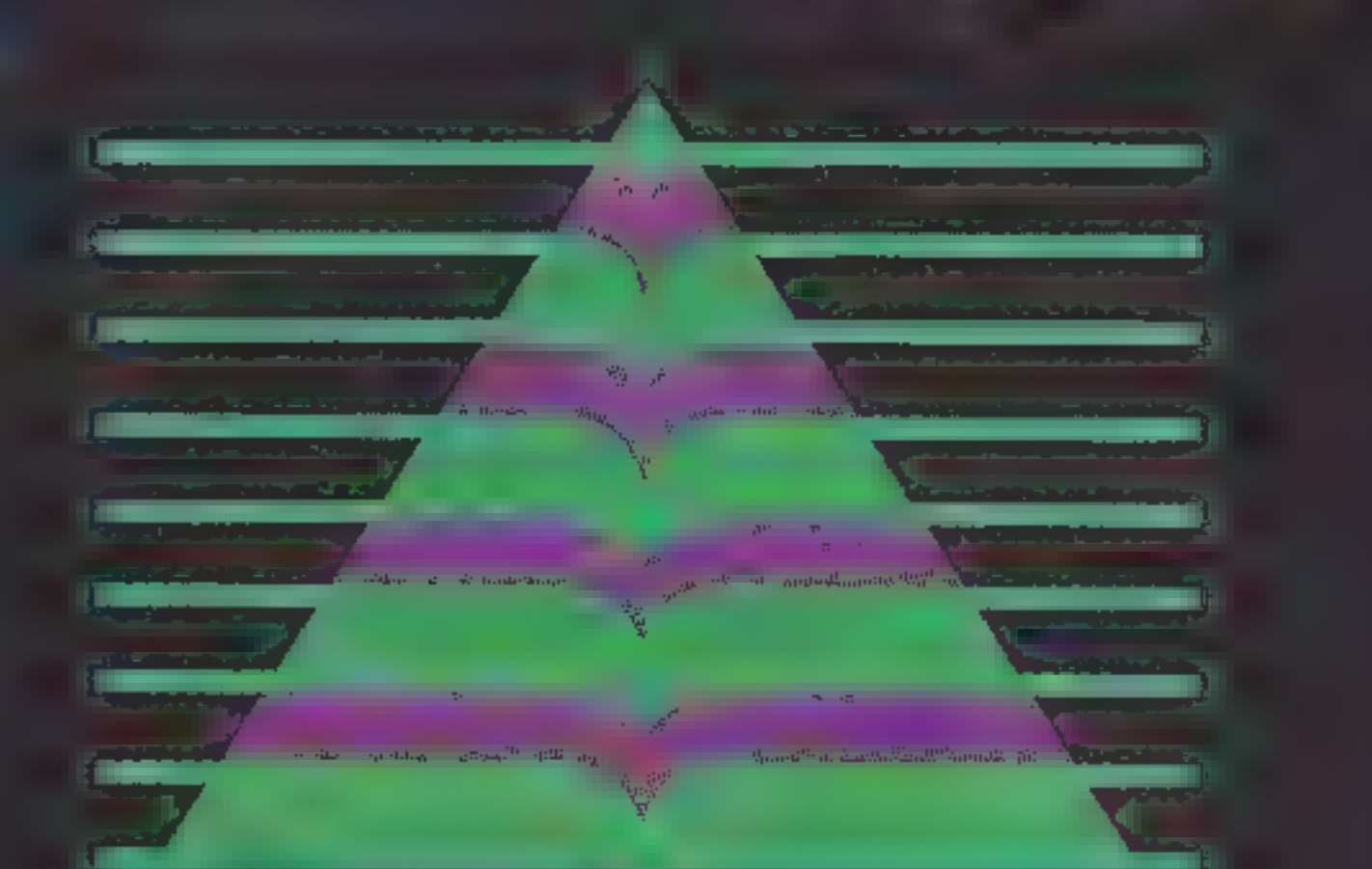
Hrvatski distributer



Prvi donosimo

## VOODOO 2 čarolije

u Hrvatsku!!!



**ALGORITAM**

www.algoritam.hr

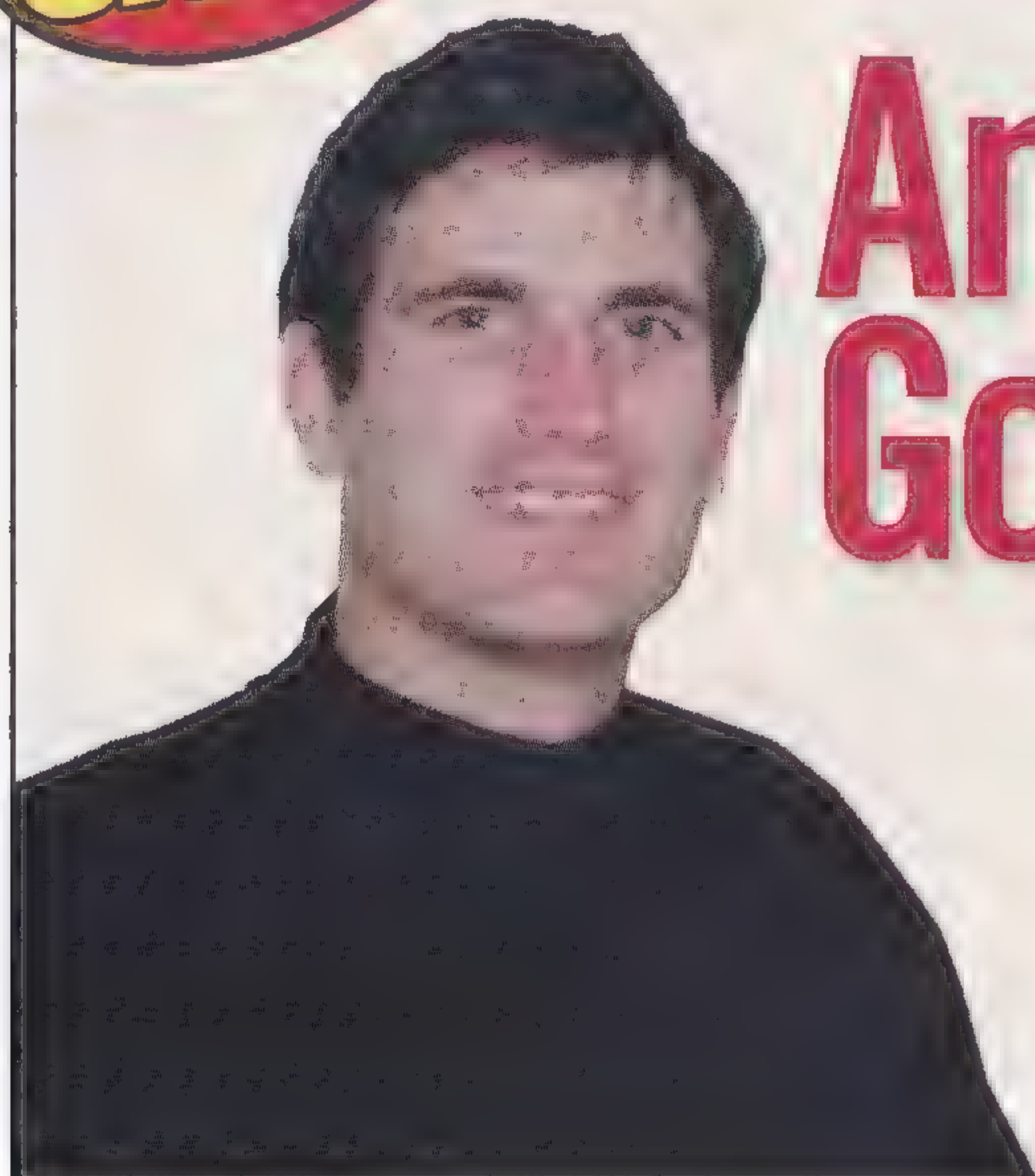
Ovlašten distributer za Hrvatsku:

**VELEPRODAJA:** ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

**MALOPRODAJA:** 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96

2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža 01/457 31 28





# Andrew Goldman

producent Battlezonea



## Recite nam nešto o momčadi Battlezonea

• Tijekom produkcije igre, momčad se širila i sužavala. Sada nas je petnaestoro u tri odjela. *George Collins* vodi projektni odjel u kojem su još dva dizajnera. Oni su zaslužni za sve misije kao i za izradu svih značajki i specifikacija za programere i grafičare. *Brad Pickering* vodi programerski odjel u kojem su još četvorica programera. Imamo programera za multiplayer, za fiziku i 3D, za hardversku akceleraciju te programera za okruženje, koji radi s *Bradom*. Konačno, *Kino Scialabba* upravlja grafičkim odjelom sastavljenim od četiri grafičara. Koordinacija svih tih odjela je moj posao, a *Mike Arkin* kao producent brine o poslovnoj strani.

## Čime su se članovi razvojnog tima bavili prije?

• Naši ljudi su radili na *Spycraftu*, *Interstateu '76*, *MechWarrioru*, *Zork Nemesis* i *Hyperbladeu*.

## Što ste u Battlezoneu izmijenili u odnosu na originalnu igru od prije 10-ak godina?

• Modernizirali smo cjelokupan igrački doživljaj davši mu dubinu suvremene PC igre. *Battlezone* je bio revolucionaran proizvod, bio je prva

3D igra. Danas, *Battlezone* je prva igra koja daje potpunu kontrolu nad jedinicama na bojnom polju. Još uvijek je tu vrhunska akcija, no dobit ćete još i više zahvaljujući strategijskim elementima koje smo dodali.

## A što je s pričom?

• Ranih šezdesetih meteoriti su zasipali ravnice *Beringa*. Američki i ruski znanstvenici su istodobno pronašli u kršu nezemaljski biometal koji se dao preraditi u fantastična vozila i naoružanje. No materijal koji je pronađen, ubrzo je potrošen, a obje su strane željele još. I jedni i drugi su pokrenuli svoje svemirske programe želeći pronaći još materijala, što znači da je svemirsku utrku pokrenula vojna inicijativa, a ne *Kennedyjeva* krilatica "za čovjekovo dobro". *Armstrongova* šetnja po Mjesecu zapravo je jedan od najvećih slučajeva zataškavanja u američkoj povijesti. Čovjek koji je slikao *Armstrongove* korake bio je *George Collins*, zapovjednik američke Mjesečeve baze. Upravo je začuđujuće kako nitko nikada nije pitao tko je slikao tu sliku. NASA je vjerovala da je užasno pogriješila objavivši je.

## Zanimljivo. Kako ste upće došli na takvu ideju?

• Pričao sam s prijateljem iz CIA-e o svemu što se zbivalo oko

svemirske utrke i kazao mu da mi se čini da sve to skupa nema mnogo smisla. Zašto je bilo toliko važno da prvi stignemo u svemir? On mi je ispričao svoje viđenje priče koju mi kroz *Battlezone* pričamo svijetu.

## Koje su glavne značajke Battlezonea?

• *Battlezone* vas stavlja u ulogu zapovjednika na bojnom polju – na čelu ste čitave vojske i borite se zajedno s njom. Strategija u stvarnom vremenu stavlja vas u akciju koju promatrate iz prvog lica – sakupljate resurse, gradite bazu, branite i osvajate strategijske točke i stvarate golemu vojsku s kojom ćete ubiti Boga u neprijatelju.

## Mislite li da Battlezone ima izražen replay faktor tj. da će mu se ljudi htjeti vraćati iznova i iznova?

• Kad smo počinjali stvarati igru, točno smo znali što želimo – pomiješati intenzivnu akciju akcijskih igara i strategiju strategijskih igara u stvarnom vremenu. Razgovarajući s igračima, došli smo do zaključka da je koncept vrlo zanimljiv, ali kao programeri bili smo svjesni svih poteškoća spajanja ovih dvaju žanrova. Na kraju, dobili smo jedinstveno igračko iskustvo ponajprije zahvaljujući izvrsnom sučelju koje

vam dopušta da istodobno upravljate vojskom i pucate iz vlastitog tenka.

## Po čemu je prvi Battlezone bio originalan?

• *Battlezone* je bio prva 3D igra. Pružao je iskustvo koje nikad prije niste mogli doživjeti. Bila je to toliko dobra tenkovska simulacija da je Američka vojska dala načiniti "Vojni Battlezone" kao pomoć pri izučavanju tenkovskih zapovjednika. Isto tako, uključivala vas je u svijet kakav nijedna igra nije imala. Bili ste u svom tenku a sve ostalo bilo je izvan.

## Kako ste postigli ravnotežu između akcije i strategije?

• Na postizanju te ravnoteže radili smo mjesecima. Ključ uspjeha je u tomu da je sada igrač glavni nosilac akcijskog elementa, ali nije dovoljno jak da bi posao obavio sam. U tom smo smislu konstantno smo je poboljšavali i poboljšavali...

## Koliko je različitih vozila u igri?

• U igri je ukupno 30 različitih vozila. Svako vozilo iz originalne igre ima svoj ekvivalent u novoj. Čak je i glavni negativac uzet izravno iz originalnog

*Battlezonea*. Naravno, mnogo više dodali

Koje bi igre, po vašem mišljenju, mogle konkurirati Battlezoneu?

• Nema igara koje

izravno konkuruje, jer mi radimo potpuno drugu stvar. Pretpostavljam da će na kraju natjecati s igrama iz prvog lica, ali ne s tima. Dat ćemo akciju i svu borbu na koje se ne može ali i potpuno novo iskustvo upravljanja svojom vojskom.

## BIO CORNER

Andrew Goldman, producent *Battlezonea*, rođen je 1964. u New Yorku. Još prije nego što je došao na posao u Atari, radio je za *Fortune* i *Time* kao poput onih koji su klasu dvostruko

## Potražite



## Potražite







Battlezonea. Naravno, tu je i mnogo više dodataka...

### Koje bi igre, po Vašem mišljenju, mogle konkurirati Battlezoneu?

- Nema igara koje bi nam

mogle izravno konkurirati jer mi radimo nešto potpuno drugačije. Pretpostavljam da ćemo se na kraju natjecati s akcijskim igrama iz prvog lica i sa strategijama. Dat ćemo akcijskom igraču svu borbu na koju je navikao, ali i potpuno novi doživljaj upravljanja svom njegovom

vojskom. RTS igrači će dobiti svu dubinu koju očekuju, ali će dobiti i potpuno novu sliku aktivnim sudjelovanjem u igračkom svijetu.

### Jesu li tijekom stvaranja Battlezonea na Vas utjecale neke od popularnih igara?

• Apsolutno! Obožavam C&C, Warcraft i Quake, čije smo mnoge elemente i primijenili. Evo vam zgodnog primjera: kad su momci iz marketinga radili na promidžbenoj kampanji, jedna od ideja bila je da se slike kutija Quakea i C&C-a prikažu zajedno u krevetu kako puše cigaretu. Battlezone je uistinu potomak dvaju načina igranja koje osobno volim. Nisam zainteresiran za stvaranje klonova.

Volim izazov stvaranja novih igara kakve nitko još nije vidio. U Battlezoneu smo uzeli neke od najbogatijih i najdubljih elemenata igranja i ujedinili ih u nešto potpuno svježe.

### Što mislite o novoj tenkovsko-strategijskoj igri Uprising?

• Kad smo čuli da Uprising izlazi, bili smo donekle zabrinuti da nas još jedna kombinacija akcije i strategije ne prestigne na tržištu. No, zaigrao je, shvatili smo da je naš proizvod potpuno drugačiji. Battlezone vam daje potpunu kontrolu jedinica i vrlo stvarnu simulaciju bojišta, dok je Uprising više orijentiran na akciju i kao takav ne brine o tome da igraču

pruži sučelje kojim bi on upravljao svojom vojskom. Mi smo podigli uloge i u akciji i strategiji.

### Uz koje se igre vaša momčad opušta kad ne radi na nekom projektu?

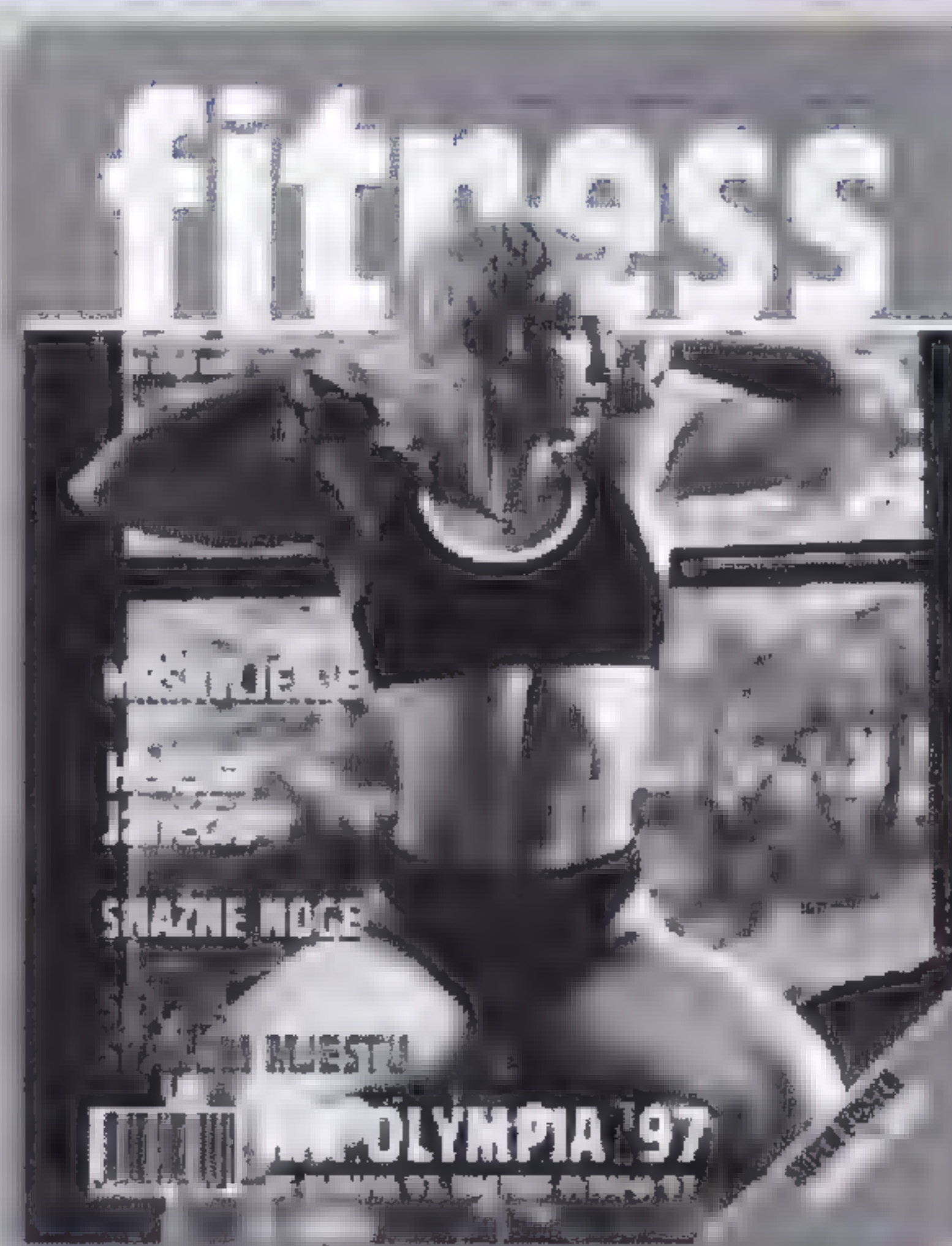
• Za prvu polovicu ekipe, mnoge su RTS igre imale znatan odraz na produktivnost. Malo me je strah toga što bi nam Quake 2 mogao učiniti. Kao zanimljivost, začuđujuće je koliko smo malo prigovora na bugove dobili. To je prije svega odraz toga koliko sami volimo igrati svoju igru. Multitplayer je vrlo rano bio gotov, pa smo se mogli uživljavati jedni na drugima.

## BIO CORNER

## A n d r e w G o l d m a n

Andrew Goldman igra se cijeli život i jedan je od Activisionovih vodećih stručnjaka na polju akcijske strategije i avanture. Novim Activisionovim proizvodom, Battlezone, Goldman je postavio nove standarde i stvorio novi žanr akcijske strategije. Kao direktor, Goldman nadzire cjelokupni kreativni razvoj igre. Prije nego je preuzeo vodeće ulogu u Battlezoneu, vodio je projekt Spycrafta 1994. Goldman je diplomirao političke znanosti na Brown Sveučilištu i umjetnost na TISCH umjetničkoj školi Sveučilišta u New Yorku. Još na TISCH-u, osnovao je svoju tvrtku za interaktivni dizajn. Od samog početka tvrtka je bila vrlo uspješna s klijentima poput Fortune magazina ili Paddintgton Liquorsa. 1993. pridružio se Prodigy kao producent za velik broj specijalnih projekata poput onih za National Geographic. Kao strastveni jahtaš, Goldman je na Olimpijskim igrama 1988. zastupao Sjedinjene Države u klasi dvosjednog Flying Dutchmana.

Potražite na svim kioscima časopis "fitness" br.4!



Prva tri broja časopisa "fitness" možete naručiti po 50% nižoj cijeni na broj telefona/faxa: 01/ 3895 823 ili na adresu: SENIKO d.o.o. S. Batušića 4 10000 Zagreb

Potražite na svim kioscima časopis "fitness" br.4!

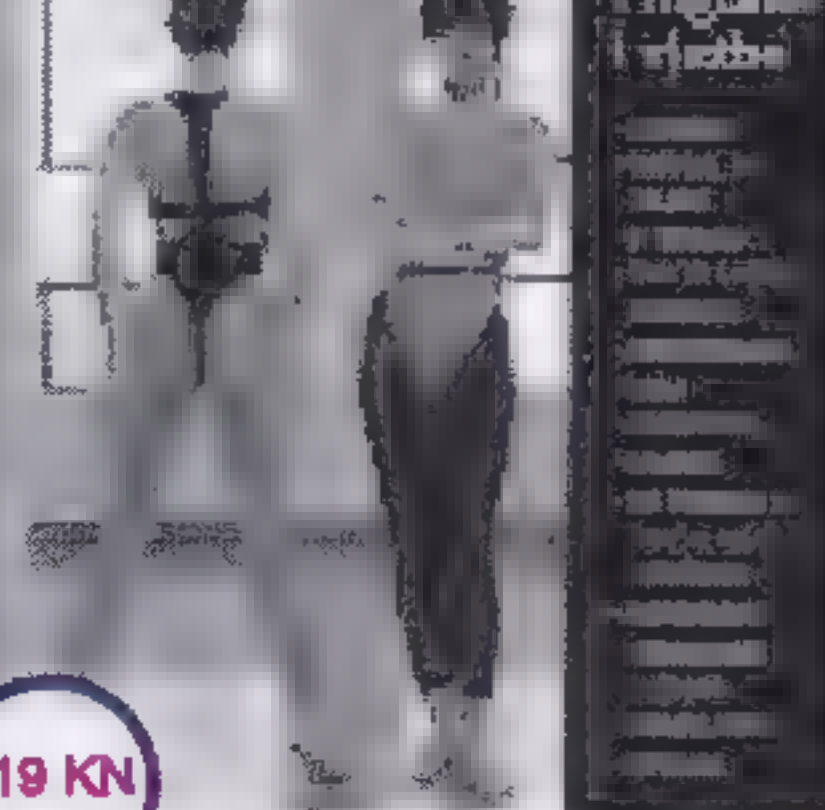
Naručite preko časopisa "fitness" i sljedeća izdanja!

TABLICE  
ovaj broj i prethodni  
SASTAVA



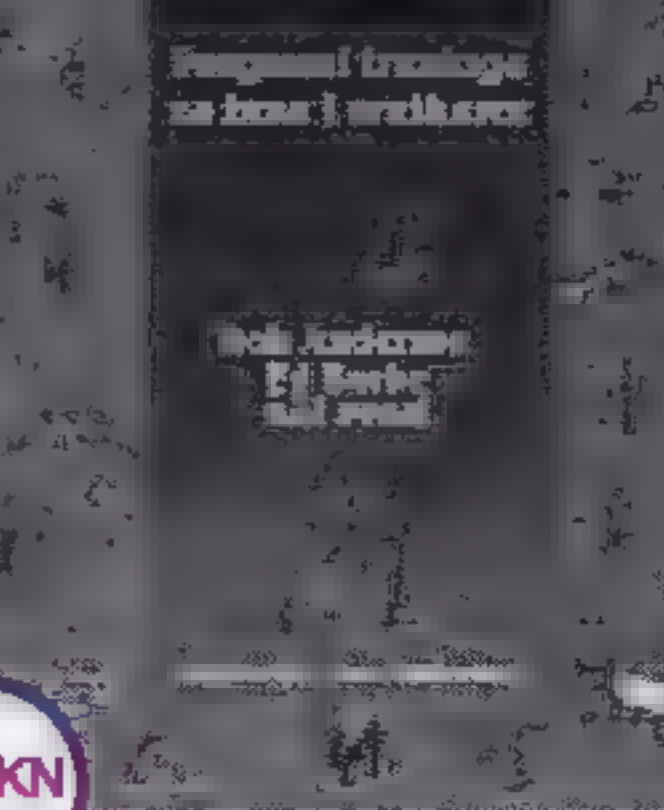
59 KN

OBLIKOVANJE  
tijela  
za žene



119 KN

Fitness  
sve



155 KN

Narudžbe na adresu: SENIKO d.o.o., S. Batušića 4, 10000 Zagreb  
Tel/fax: 01/ 3895 823

IME	PREZIME	TELEFON	ULICA I BROJ	GRAD I DRŽAVA	VLASTORUČNI POTPIS
-----	---------	---------	--------------	---------------	--------------------

NARUĐŽBENICA  
Neopozivo naručujem po jedinstvenoj cijeni navedenoj u reklamama.



P R E T P L A T A  
Želim se pretplatiti na časopis fitness i to na (stavi križić):  
čet (6) brojeva  
dvanaest (12) brojeva

Pretplata na časopis fitness za šest brojeva iznosi 96 kn.  
Pretplata za dvanaest brojeva iznosi 196 kn.

Ispunite ovaj kupon i pošaljite ga poštom na adresu:  
SENIKO d.o.o., Slavka Batušića 4, 10000 Zagreb ili telefaksom na broj ++ 385 (01) 3895 823



# HACKER

Prvi hrvatski časopis za  
informatičke igre  
Izlazi mjesečno

Izdavač:  
**JANUS LINGUA d.o.o.**  
za novinsko-izdavačku djelatnost  
Petrinjska 11, 10000 Zagreb  
tel/fax: 01/435-179  
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:  
**Senka Kušer**

Tehnički urednik:  
**Tomislav Mijić**

Konzalting:  
**INTERMEDIA, Habdelićeva 4**  
tel: 431-761; fax: 427-039  
E-mail: [intermedia@zg.tel.hr](mailto:intermedia@zg.tel.hr)

Glavni i odgovorni urednik:  
**Kristijan Žibreg**

Design i layout:  
**Igor Vranješ**

Suradnici:  
**Igor Dučić**  
**Damir Đurović**  
**Alan Graf**  
**Vedran Januš**  
**Kristina Jeren**  
**Berislav Jozić**  
**Denis Kovačić**  
**Krešimir Lauš**  
**Mislav Mataija**  
**Luka Mihaljević**  
**Patrik Pencinger**  
**Miroslav Puljiz**  
**Dario Rakovac**  
**Damir Rukavina**

INFO, INFO PLUS i  
POSLEDNJE VIJESTI piše:  
**Luka Mihaljević**

NAJAVE, NA TRAGU i SPECIAL REPORT  
piše:  
**Damir Đurović**

SOS, HACKERMANIJU i  
BEZ PANIKE piše:  
**Denis Kovačić**

INTERNET, TECH REPORT, TECH PLUS i  
HARDWARE piše:  
**Patrik Pencinger**

AMIGU i PSX piše i uređuje:  
**Berislav Jozić**

Strip:  
**Goran Stancić**  
[goran@agram.com](mailto:goran@agram.com)

Animator:  
**Tihomir Jauk**

Lektor:  
**Ankica Đerek**

Računovodstvo:  
**Melita Šobot**

Izrada filmova:  
**Studio Janus,**  
Petrinjska 11,  
10000 Zagreb  
tel/fax: 01/435-179,  
427-883, 429-810

Tisak:  
**Tiskara Meić**  
Šenojina 25, 10000 Zagreb  
Tel/fax: 01/6570-964  
ISSN 1330-7126

e-mail:  
[hacker@janus.hr](mailto:hacker@janus.hr)  
www:  
[www.hacker.hr](http://www.hacker.hr)

Časopis je napravljen  
u programima QuarkXPress, CorelDraw  
i Adobe Photoshop  
uz pomoć mrežne opreme

**SVEC**

## SADRŽAJ

### INFO

Hackerov Info blok je svaki broj sve bolji, a za to se brinu Luka Mihaljević (Info, Info Plus) i Damir Đurović bombardirajući vas redovitim najavama vrućih naslova. U ovom broju vam na 10-ak stranica donosimo uistinu iscrpan prikaz ljepota koje vas očekuju za kojih mjesec-dva, tako da vam ne preostaje ništa drugo doli sliniti i uzdisati nad prekrasnim slikama.

INFO	8
NA TRAGU	12

### NAJAVE

Proizvođači igara uvijek znaju kako podići medijsku prašinu oko svojih novih naslova pa nam je bilo uistinu teško odlučiti koje najave izabrati za ovaj broj Hackera. No, samo 2 dana prije zaključenja broja u redakciju je stigla review kopija veeelikog budućeg hita Electronic Artsa: World Cup 98, nastavak najbolje nogometne simulacije na svijetu - FIFE 98. Odigrali smo je i prenosimo vam utiske...

REDLINE RACER	18
UNREAL	22
WORLD CUP 98	24
NAJAVA MJESECA	
- DESCENT: FREESPACE	20

### SPECIAL REPORT: ACTIVISION

Iako u ovom broju imamo čak tri Special Reporta, izdajamo Diablo 2 oko kog se diglo toliko prašine da više nitko i ne vidi o čemu je tu riječ. Damir Đurović pušta mnoštvo kontradiktornih informacija koje kruže igračkim kuloarima (a koje i sam Blizzard vješto podgrijava ne bi li što dulje zadržao veo tajnosti oko tog novog projekta) kroz sito i rešetko ne bi li u mnoštvu smeća nanjušio i koju informaciju više.

DIABLO 2	26
DUNGEONCRAFT	30

### AMIGA WORLD

AMIGA NAJAVE	78
PINBALL BRAIN DAMAGE	79
BLITZ BOMBERS	79
MYST	80

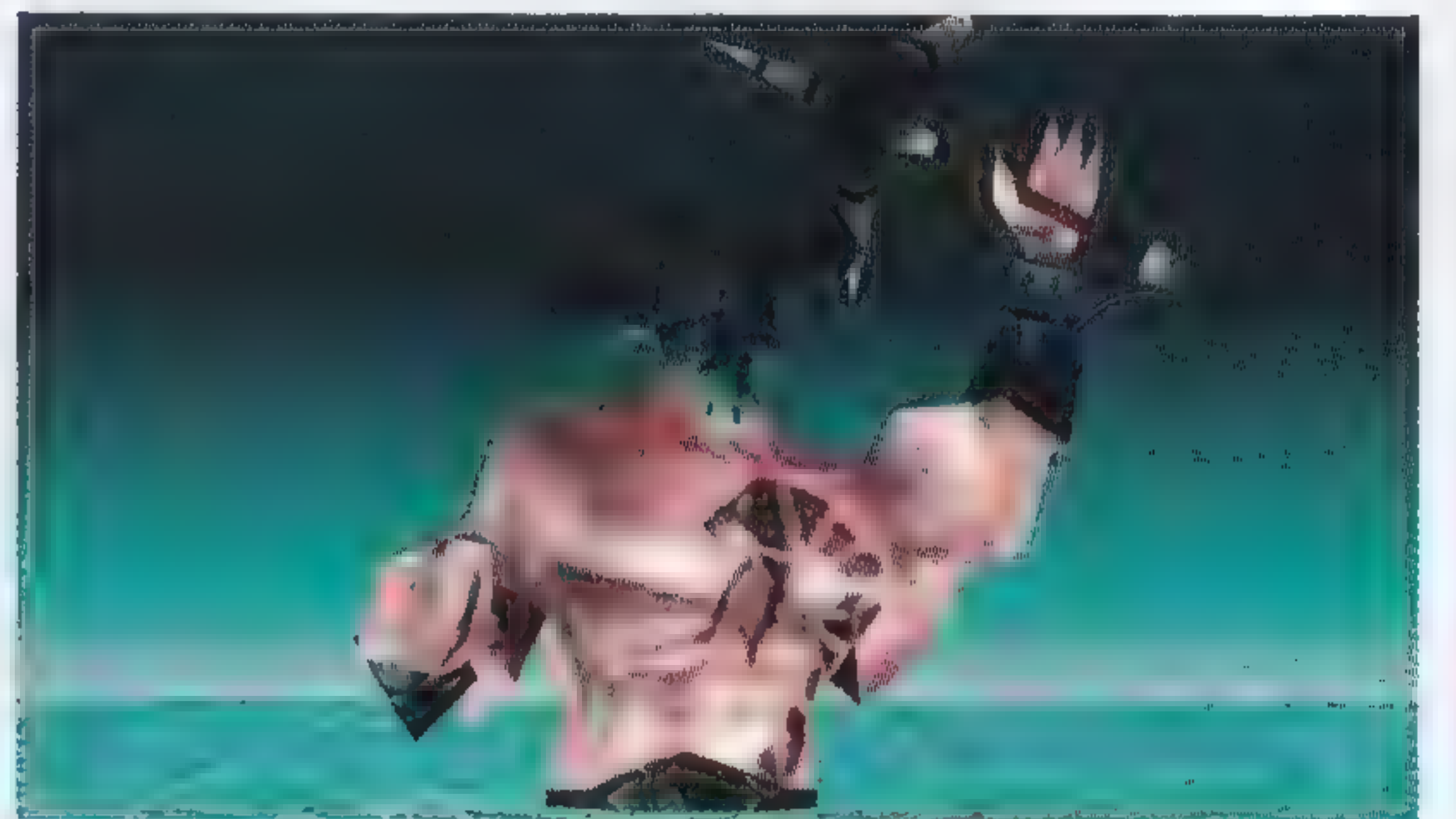
Konačno je na Amigu stigla najočekivanija igra u posljednjih godinu dana. Dobro poznat vlasnicima PC-a i Maca, Myst je stekao kulturni broj sljedbenika zbog svoje napete i tajnovite atmosfere i tada originalnog pristupa igračkom konceptu. ClickBOOM-ova konverzija na Amigu je i više nego uspješna, što potvrđuje i najsvežija najava o pripremanju Quake konverzije na Amigu...



### PLAYSTATION

PSX NAJAVE	70
BLOODY ROAR	72
CLOCK TOWER	72
RASCAL	73
MORTAL KOMBAT	
MYTHOLOGIES: SUB ZERO	74
NHL 98	74
PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE	75

Pitfall 3D je Activisionova 3D verzija stare "skakutalice" s Atarija, ovaj put u novom i grafički impresivnijem ruhu. Može li to igri jamčiti popularnost, igrivost i dovoljno visoku prodaju ili se, pak, od igre ovakvog karaktera traži i nešto više.



### RUBRIKE

HINLA	94
HACKER CLUB	82
VODIČ KROZ KLUBOVE	95
STRIP	96

### HARDWARE

CREATIVE 3D BLASTER VOOODOO 2	90
-------------------------------	----

Voodoo 2 čarolija je konačno stigla u Hrvatsku. Prenosimo vam samo dio iscrpnih testiranja kojima je Patrik Pencinger podvrgao Creativeovu Voodoo 2 karticu. Da, isplatilo se čekati!



USPOREDNI TEST VOOODOO I VOOODOO RUSH KARTICA	86
--	----



Odabir i obrada materijala: **Domagoj Korak** Animatori: **Tihomir Jauk**  
Dizajn sučelja: **Igor Vranješ, Željka Mokos, Kristijan Žibreg** CD urednik: **Kristijan Žibreg**



# F-15

## Katica za sve

**Dario Rakovac** je bio više nego razočaran kada je otkrio da Longbow 2 još uvijek trza na njegovom novom Pentiumu 2 s 3Dfx-om. Čovjek je potrošio svoje mukom zaradene honorare u Hackeru na skupi Ninja PC, a još uvijek ne može letjeti kako Bog zapovijeda. Ne treba zato čuditi što je recenziji F-15 pristupio vrlo skeptično i nezainteresirano, što se pokazalo kao potpuno pogrešan potez.

### Multiplayer Life

Možda jedina zamjerka F-15 ide na račun njegovog multiplayera. Naime, iako su podržani svi standardni načini spajanja (modem, mreža internet), to nije slučaj s načinima igranja. Više igrača može igrati F-15, nažalost, jedino u izravnom sukobu. Za sada nema podrške za igranje zajedničkih misija ili dvaju igrača u jednom zrakoplovu. Šteta, ali iz Origina stižu vijesti kako je dodatak koji će sve to omogućiti već u pripremi. Jesu li Originovci požurili zbog konkurencije ili lukavo žele namaknuti još novca, vidjet ćemo. U svakom slučaju, gospodin Hollis je poznat po tomu da sluša prijedloge igrača.

ca, a kako nijednoj nije posvećeno dovoljno pozornosti, njihove se letne karakteristike malo po čemu razlikuju. Osobno, uvijek dajem prednost igrama koje su usmjerene na jedan zrakoplov koji je onda doraden do detalja. Isto tako, uvijek ću preferirati simulaciju postojećeg zrakoplova jer samo onda i možemo pričati o realnosti, a pogotovo ako je riječ o F-15, zrakoplovu koji je u svojoj dugogodišnjoj službi prošao kroz sito i rešetko, dokazavši se na mnogim bojištima, a posebice u *Pustinjskoj oluji*. Kakav god zadatak bio, F-15 je stroj koji će ga obaviti.

**Krasno, nije li? Bez brige, igra nije neobjašnjivo spora kao Longbow 2, naprotiv! F-15 na 3Dfx kartici leti glatko i tečno zahvaljujući grafičkom engineu koji interno koristi 256 boja, a Voodoo čipovi se brinu za prijelaze boja, svjetlosne efekte i sjene u 65 000 boja...**

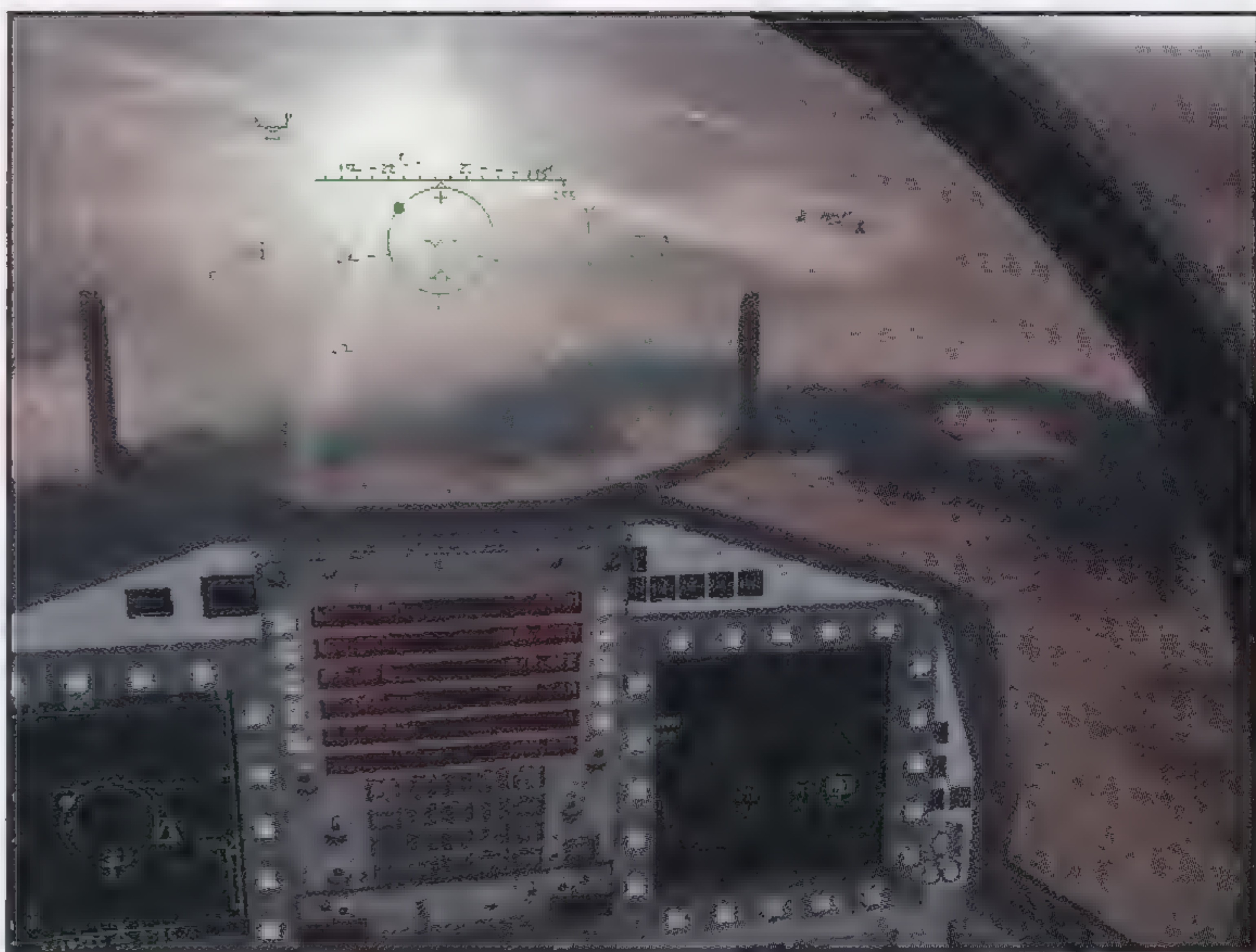
**V**olite li letačke simulacije, zacijelo ste čuli za *Andyja Hollisa*, osobu koja je posljednjih godina stajala iza velikog broja kvalitetnih proizvoda vezanih uz letenje i zračnu borbu. Veterani ga pamte po legendarnoj *F-15 Strike Eagle* seriji igara koje su u određenom vremenu i prostoru predstavljale apsolutni maksimum i savršenstvo. Mada realnošću i grafikom danas ne bi dobile prolaznu ocjenu, nitko im ne može zaniijekati uspjeh i atmosferu kakvu smo malo gdje nakon toga vidjeli. Danas *Hollisa* hvalimo zbog fenomenalnih *Longbowa* koji realnost letnih karakteristika i okoliša podižu do neslučenih visina. U tim je simulacijama granica između virtualnosti i stvarnosti postala toliko tanka da, ponavljam se, igrač uistinu može zaboraviti da je u svojoj sobi i gleda u monitor. 3Dfx ubrzanje i moćni procesori koji omogućuju toliki stupanj detaljnosti ono su na što se

dugo čekalo i danas kad ih imamo konačno možemo reći da je savršenstvo moguće. Nimalo, stoga, ne čudi da se *Hollis* vraća korijenima ponovno nam dajući šansu da se nađemo u kabini jednog od najboljih lovaca svih vremena - *F-15*. Razlika je jedino što nam sada osjećaj može dočarati na način kakav je uvijek želio, sa svom autentičnošću i realnošću što ih današnja tehnologija dopušta.

### Katica za sve

Izbor *F-15* kao podloge za simulaciju bio je predmetom mnogih rasprava. Velik je broj onih koji drže da bi razvoj novih igara trebao slijediti onaj stvarnih letjelica pa smo posljednjih godinu-dvije bili zasuti igrama koje su pokušavale odsimulirati aktualne eksperimentalne zrakoplove poput *F-22 Lightninga*. Iako, načelno, nisam protivnik takvih igara, one nikako ne mogu biti kvalitetne jer, prije svega,

nisu autentične. Da stvar bude gora, dio igara donosi desetak takvih letjeli-

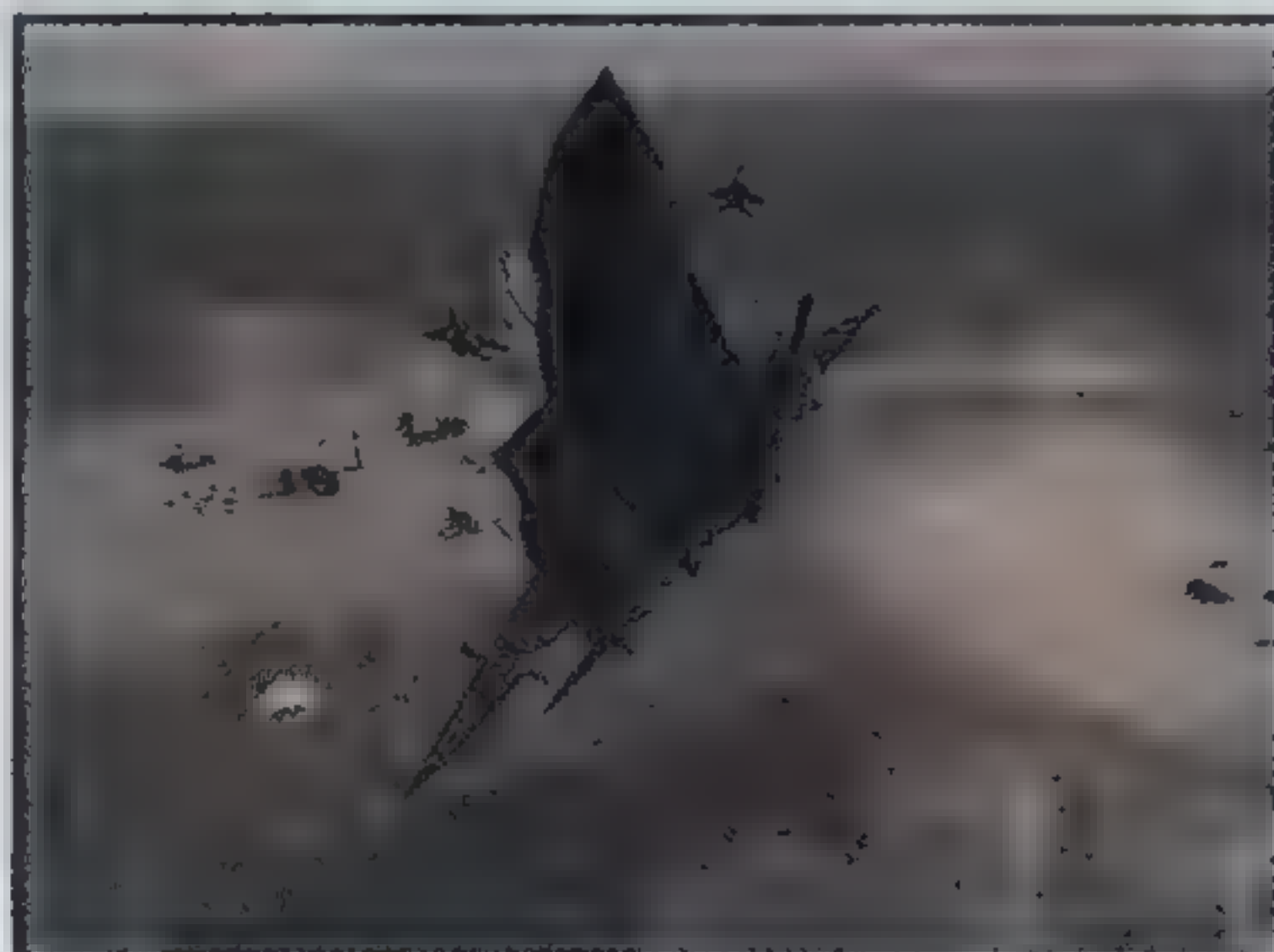
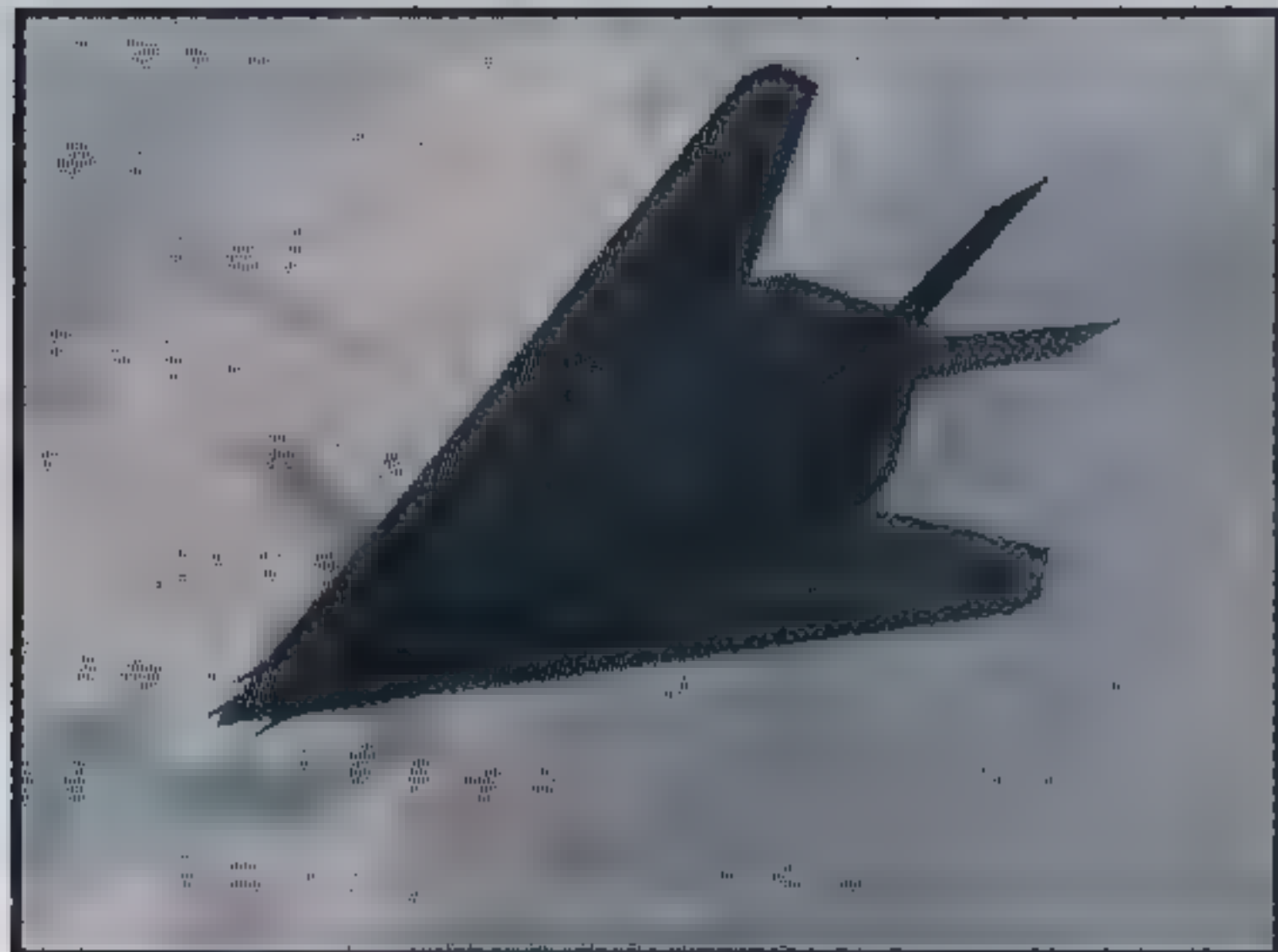
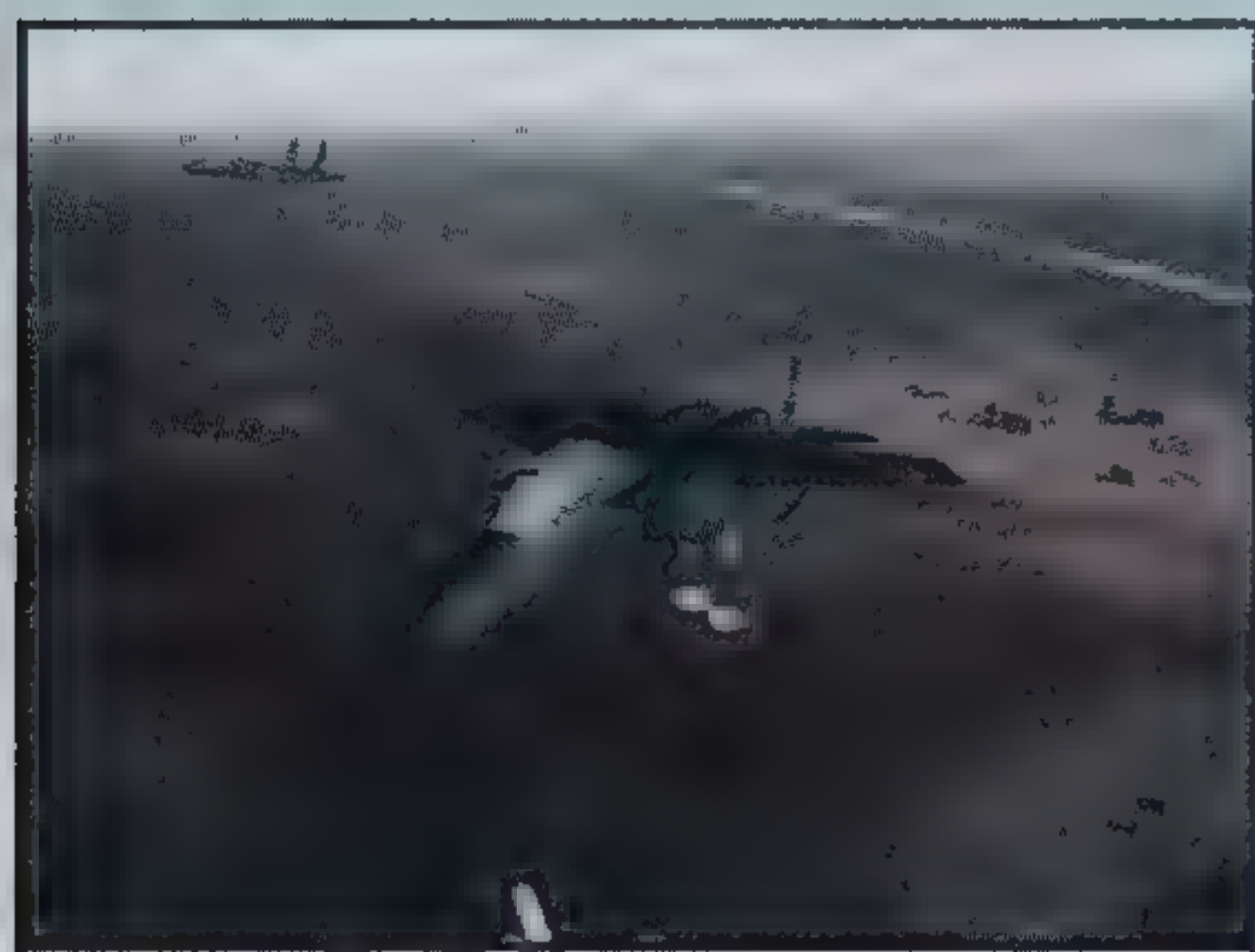


**Već standardni virtualni cockpit daje vam potpun pregled situacije, a može i automatski pratiti neprijatelja.**



## Grafička raskoš

Kao i u Longbowu 2, teren što ga nadliječete je do te mjere stvaran da će ove slike neupućenijima izgledati kao slike stvarnog okoliša. Zanimljiva je činjenica da je engine toliko optimiziran da s više detalja i kompleksnijim objektima radi znatno bolje od Longbowa koji nije gladak niti na Deschutesu!



Bilo da je riječ o presretnanju, bombardiranju ili podršci zemaljskim trupama, *Orao* će biti na visini zadatka. Upravo ta svestranost je naglašena u igri, a uz nju veže se još i konfigurabilnost koja *F-15* čini iznimnim lovcem-bombarderom. Misije su vrlo šarene, podržavaju sve moguće zadatke koje *F-15* u stvarnosti obavlja, a pristupate im preko vrlo inovativnog i jasnog sučelja koje će vas u srce akcije dovesti već nakon dvoklika mišem. Izbor je standardan: podržane su pojedinačne misije, kampanje i trening koji će vas na najbolji način, postupno, upoznati sa svim funkcijama *F-15*, što će vam produžiti vijek trajanja u pravoj borbi. Načine igranja birate i prije početka instalacije. Zapravo, čim otvorite kutiju, sve je jasno: pred vama su dvije knjige. Ona od desetak stranica namijenjena je tzv. *casual* letaćima, dok će debelu knjižurinu prepuna dijagrama i objašnjenja gutati oni koji se smatraju ekspertima. Ovaj je detalj bitan jer određuje čitav izgled igre i određuje hoće li se vaš *F-15* ponašati kao dječja letjelica i prkositi svim zakonima fizike ili će vam već i samo polijetanje predstavljati izazov. I tu je već naglašena svestranost jer je igra zbog toga dostupna i igriva svima. No, vratimo se našem sučelju. Čitava priprema leta, izbor naoružanja i posade, slijedi liniju jednostavnosti. Sve se odvija po čistom *drag'n'drop* sustavu koji minimizira vrijeme privikavanja i ono potrebno za izvršavanje funkcije. Posebna je priča *mission editor* koji je tako bolesno jednostavan da boli glava. Parametre leta možete namještati u svakom trenutku, a kreirati vlastitu misiju nije bilo nikad lakše. Priprema leta je na visini, ali što se događa kad se nađemo u kabini?

## Wild Blue Yonder

Kad se nađete na pisti i začujete ugodni glas kontrolora leta, sve postaje drugačije. Vrhunski grafički pokretač primijenjen u *Longbowu 2* za *F-15* je prerađen i doraden do maksimuma. Koliko smo god sumnjali u njegovu brzinu (jer je imao on i svojih mana, i to kod helikoptera, a bilo je i upitno koliko će to glatko teći kad je riječ o nadzvučnom čudu poput *F-15*), *Jane's* se itekako potrudio te s oduševljenjem mogu reći da je riječ o njihovoj prvoj igri glatke izvedbe. Koliko god teren i objekti bili detaljni, vaš se *F-15* vrti kao čigra bez ikakvog trzanja ili primjetnih usporavanja - fenomenalno. 3Dfx efekti poput lens flareova i dima koji ostaje iza raketa su savršeni i daju savršen ugođaj, pa moje početne tvrdnje stoje. Zvuk, grafika, atmosfera... sve je savršeno i jedino što mogu citirati promidžbu koja kaže "najrealniji osjećaj letenja izvan kabine zrakoplova!". Naravno, kada je riječi o *Originu* i *Jane's Combat Simulations* seriji, ovo nas nimalo ne čudi. Pitanje je uvijek kako se to realno uistinu ponaša. Teško je to reći jer da bi netko sudio, morao bi zaigrati original. Ipak, neke se pojave i limiti koje zrakoplov ima itekako osjete pokušate li igrati na *casual* i ekspert način. Vidjet ćete koliko je teško izvući se iz nekih teških situacija i koliko neke prirodne pojave mogu utjecati na ponašanje vaše letjelice. Potezi vam, osobito tijekom zračne borbe, moraju biti vrlo promišljeni i odlučni da se ne biste našli u vrtlogu ili si slomili uzgon u kritičnom trenutku. O slijetanju uopće neću pričati. No, odlučite li se za *casual*, sve ovo zaboravite: tu se leti i puca kao da igrate *Wing Commander*. Možete se izvući iz poniranja kako god želite, a



Kod nenadanog napada je uvijek najvažnije spustiti se nisko, podići se samo načas koliko je potrebno da se izbacila bomba te pobjeći kao lud. Ako vam se na putu kući ispriječi pokoji neprijateljski lovac - njegova greška!

fizika je nešto što se događa drugima. Velike su razlike i u zahvaćanju ciljeva te uporabi borbenih sredstava. Ovdje ponovno moram povući paralelu s *Longbowom 2* kod kojeg se čovjek i na *casual* setingu pošteno namučio da bi svladao sve načine uporabe radara i zahvaćanja ciljeva. Srećom, kod *F-15* je to promijenjeno. *Casual* znači baš to, pa vam je potpuno nevažno kako se to radi u stvarnosti - vaše je naci-ljati i pucati. No, nemojte pomisliti da je riječ o setingu za blago retardirane. Igra je i tako sasvim dovoljno zahtjevnost, ali vas barem ne muči svim detaljima vezanim uz nešto o čemu ili ne znate previše ili vas to uopće ne zanima. Smatrate li se ekspertom, tek ste tada došli na svoje. Svi su sustavi pod vašom kontrolom, a okolina je budna i opasna. Kako je riječ o dvosjednoj *F-15E* varijanti, na raspolaganju su vam odvojene komande za oružne i radarske sustave o kojima se obično brine kopilot. Označavanje ciljeva, navođenje laserskih bombi... sve je to vaša divna stvarnost. Za razliku

od *casuala*, svaka bomba neće pogoditi cilj ako budete dovoljno dugo ponirali jer, ako ništa drugo, nećete se na vrijeme moći izvući. Od presudne je važnosti vježba i temeljito proučavanje priručnika (treba se podsjetiti svih tehnika napada i bombardiranja iskakanjem ili poniranjem). Najučinkovitija je svakako zračna borba. Kako je primarna zadaća *F-15* postizanje zračne superiornosti, ovaj je zrakoplov idealan lovac. S velikim brojem sredstava koja može ponijeti i jakim radarom, *F-15* sa svojim pilotom predstavlja ubojitu kombinaciju bez premca. U igri je *dogfight* možda malo prenatravan, ali vjerujte mi, nećete se buniti. Užitek i 100% adrenalin koji *F-15* stvara već dugo nisam iskusio i moram priznati da mi je, u trenutku kada je stupanj zasićenja simulacijama postigao kritične brojeve, ova igra vratila nadu. Vrhunski doživljaj i istinska "katica za sve" čine ovu simulaciju apsolutnim vrhom i snom svih snova!



Ništa nije kao zalazak sunca nad Zaljevom i zadovoljstvo obavljena posla.



## Arm yourself!

**Možda najjača strana stvarnog ali i ovog umjetnog F-15 je njegoa iznimna konfigurabilnost. Naoružavanje zrakoplova je bolesno jednostavno i vrši se klasičnim drag'n'drop načelom. Zrakoplov možete naoružati sami, a možete rabiti i neku od ukupno 60 predviđenih i misijama prilagođenih konfiguracija naoružanja. Isto tako možete raspoređivati i posade zrakoplova. Pazite, broj pilota je ograničen i ako ih tijekom kampanje izgubite, najvjerojatnije ćete izgubiti i rat!**



## Eat this Saddam!

Vrijeme je da se kaže štogod o misijama. Kao što sam spomenuo, njih je pregršt i vjerno dočaravaju sve uloge koje *F-15* na današnjem bojištu može dobiti. No, o njima se i nema što reći. Ono pravo su dvije kampanje gdje će biti testirane vaše letачke i organizacijske sposobnosti i njihova je glavna značajka upravljanje eskadrilom. Prije početka svake kampanje morat ćete odabrati neku od stvarnih *F-15* eskadrila i voditi je do kraja sukoba. Broj pilota i oružja je uvijek ograničen, a stvar je toliko detaljna da pojedinim letjelicama možete dodijeliti autentične brojeve "šasije"! Kampanje su dinamične, situacija na terenu ovisi o vašem učinku i nikada nije ista. Čak su i same misije podložne "brzim" promjenama zbog novih snaga koje ulijeću u borbu. Priče su prilično standardne,

ali ipak zanimljive. Prva se kampanja odvija u *Iranu* početkom idućeg stoljeća. Konzervativne su snage ponovno preuzele vlast i proširile fundamentalistički duh na okolne regije zbog čega su SAD, a osobito njihove vojne snage, postale nepoželjne. Na vama je stvari vratiti na staro i spasite američki obraz. Druga je kampanja, pak, smještena u blisku povijest i detaljno prenosi događaje iz *Pustinjske oluje*. Sve su misije i eskadrile vjerno prenešene i isprepletene autentičnim video materijalima. Ova je kampanja zapravo interaktivni dnevnik *Zaljevskog rata* gdje igrač ima jednu od glavnih uloga i moram priznati da mi se od svega dosad viđenog (vezanog uz *Zaljevski rat*) najviše svidjela. Kako god okrenete, misija je mnogo a neke su prilično teške na koji god ih način igrali.



## Another one bites the dust!

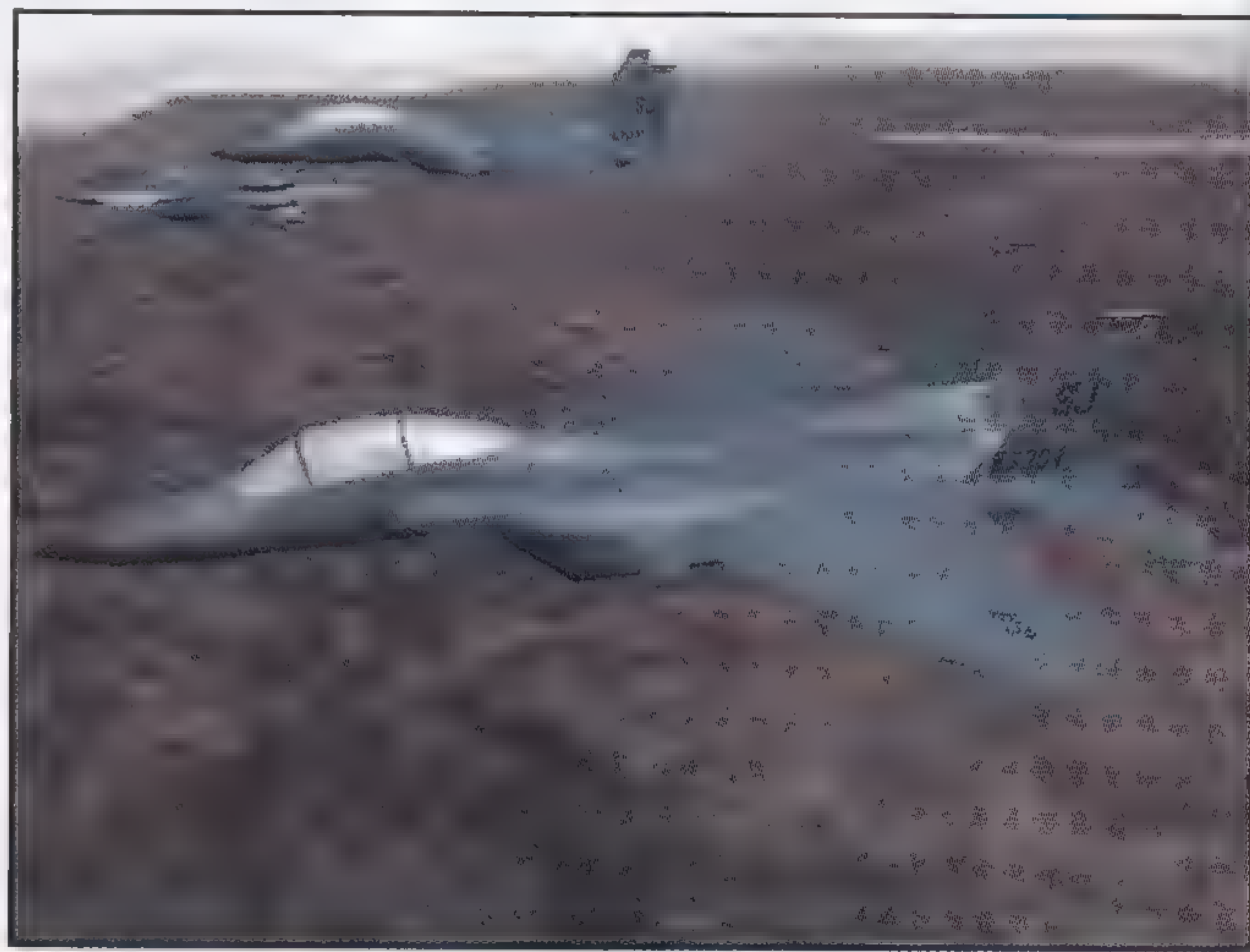


**Sjencanja, lens flareovi,  
tragovi iza raketa...  
Jednom rječju – 3Dfx!**

## Sve u svemu

*F-15* je ispunio sva očekivanja i opravdao naziv najočekivanije simulacije godine. Jasno pokazuje da vrijeme "starih" i potvrđenih zrakoplova nije prošlo i da stalna težnja ka novom i nepoznatom nije uvijek najsigurnije rješenje. Njegovim će koracima vrlo brzo krenuti i još očekivaniji *Falcon 4*, a nadam se i mnogi drugi. Ljubitelji *stealtha* neka mi ne zamjere, ali zaigraju li *F-15*, možda će napusti-

ti neka od svojih čvrstih uvjerenja. Pogledamo li *F-15* kao cjelinu, riječ je o simulaciji kojoj će tek budućnost dati svu dužnu počast. Poput starih *Strike Eaglova*, novi će *F-15* bez sumnje postati klasikom kojem ćemo se uvijek rado vraćati. Ovog časa, on je samo apsolutno savršenstvo i vrh simulacijskog žanra koji na bilo kojem planu, od audio-vizualnog doživljaja do letnih karakteristika, postavlja nove standarde. Nije li to dovoljno?



**Čak ni u ovakvim mnogočlanim situacijama F-15 engine ne pokazuje nikakve znakove jerk-o-vision historije!**

## F-15

**Abstract**

**Proizvodač** *Origin/Jane's Combat Simulations*

**Izdavač** *Electronic Arts*



- ograničeni multiplayer
- teško da bi se još nešto moglo naći

95

- fenomenalnu grafiku
- konfigurabilnost
- dinamične kampanje



Apsolutni vrh simulacijskog žanra. Morate ga vidjeti da biste povjerovali?



### Preporučena konfiguracija

- P200
- 32 Mb
- 3Dfx

### Platforme

☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

### 3D ubrzanje

☒ 3Dfx  
☐ PowerVR  
☒ Direct 3D

## Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem





**PENTAGRAM  
COMPUTERS**



#### DOPLATA :

16 NA 32 MB EDO RAM - 169 Kn  
P II 233 MMX NA P II 266 MMX - 401 Kn  
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 479 Kn  
HDD 2.1 GB WD NA 3.2 GB WD ULTRA ATA - 199 Kn

#### PENTIUM II 233 MMX

MB PENTIUM II LX 440 ATX INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 233 Mhz Intel MMX  
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.100 MB WD  
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R., N.I.  
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83  
MIDI TOWER ATX, MIŠ GENIUS PS/2+PODLOŽAK+NAVLAKE  
**5.689,00 KUNA+PDV**

**Microsoft  
Official Dealer**

# NOVO !!!

**PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA  
I LEASING DO 24 RATE**

**SIEMENS  
NIXDORF**

**CREATIVE  
CREATIVE LABS**

#### PENTIUM 200 MMX

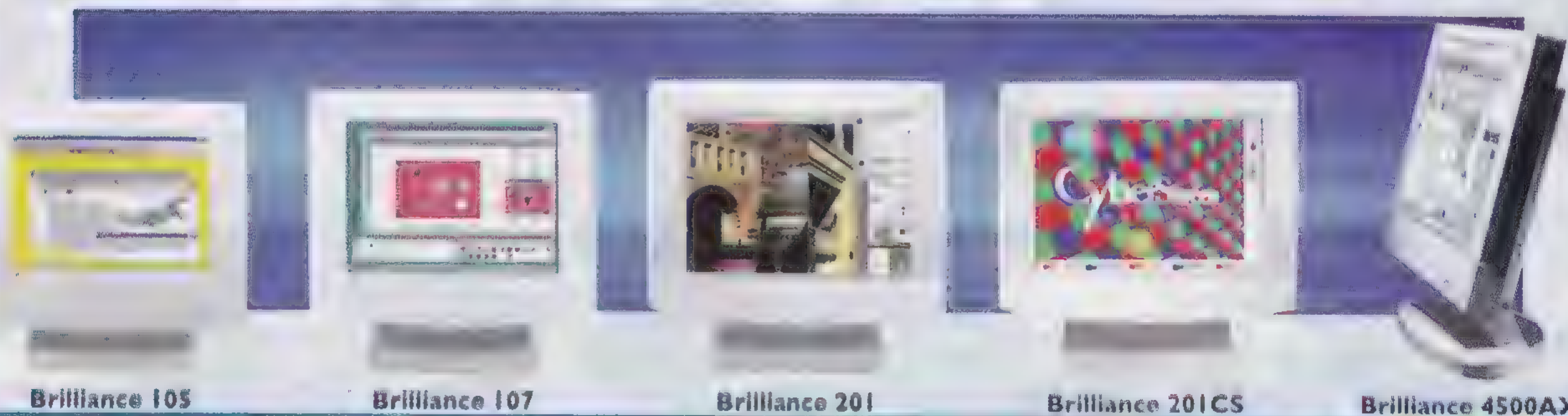
MB TX 436 TRITON AT&ATX  
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX  
RAM 16 MB, 72 PIN EDO  
FDD 3,5" TEAC  
HDD 2100 MB WD 8 ms  
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI  
COLOR MONITOR PHILIPS  
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL  
PCI ENHANCED  
KONTROLER UART 16550  
CHERRY TASTATURA G83  
MINI TOWER  
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK  
+NAVLAKE  
**4.146,00 KUNA+PDV**

#### PENTIUM 233 MMX

MB TX 436 TRITON AT&ATX  
PROCESOR 233 Mhz Intel MMX  
RAM 16 MB, 72 PIN EDO  
FDD 3,5" TEAC  
HDD 2100 MB WD 8 ms  
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI  
COLOR MONITOR PHILIPS  
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL  
PCI ENHANCED  
KONTROLER UART 16550  
CHERRY TASTATURA G83  
MINI TOWER  
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK  
+NAVLAKE  
**4.458,00 KUNA+PDV**

### Philips Brilliance® Monitors

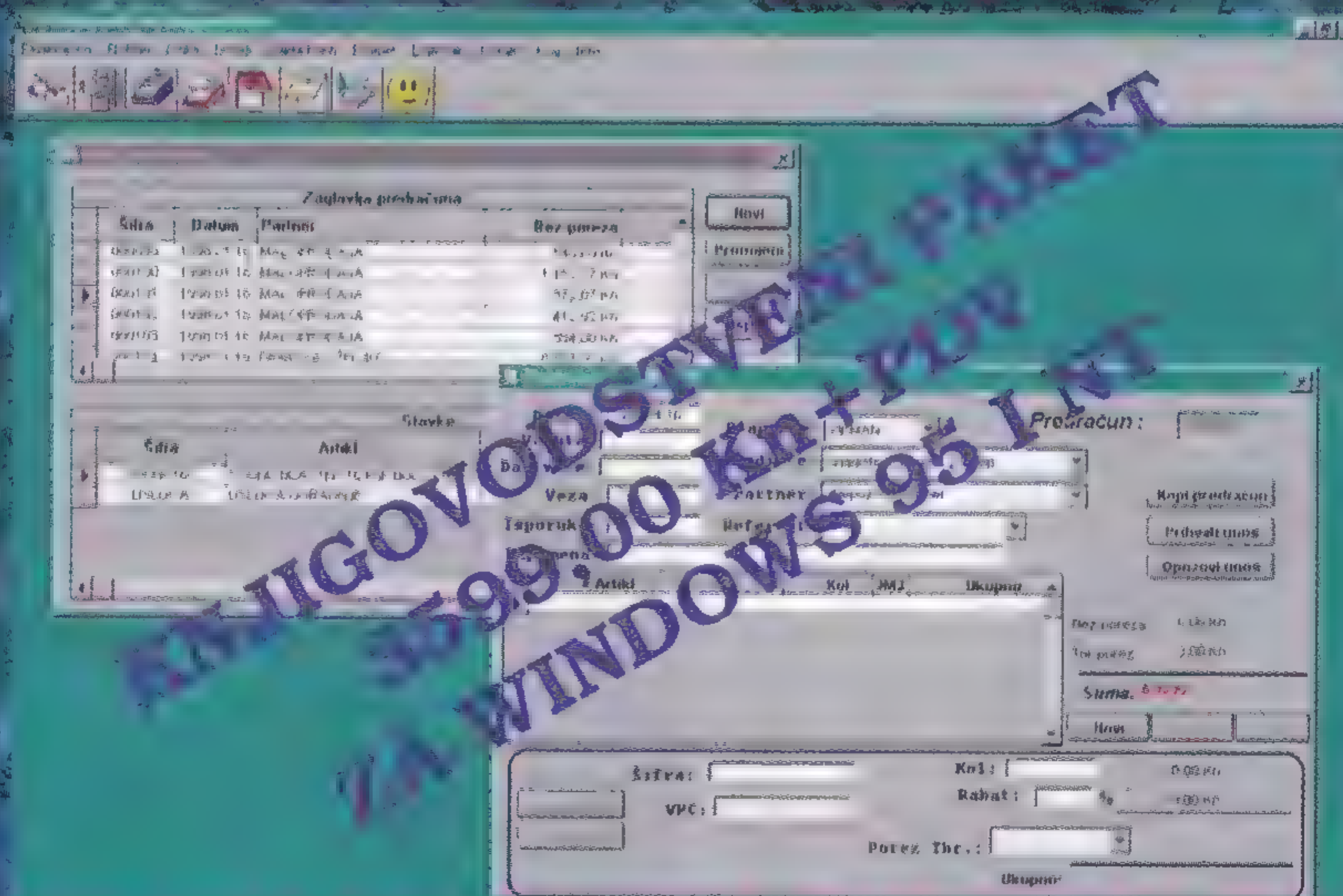
**BRILLIANCE®  
HIGH RESOLUTION MONITORS**



**USRobotics**



EPSON Stylus COLOR 600



**hp HEWLETT  
PACKARD**



**PC KASE**

**CHERRY**

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

**TOSHIBA**

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08 FAX:01/534 614

SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66





10 000 ZAGREB, Kontakova 12  
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/211-322  
e-mail: er-teh@zg.tel.hr

## PC KONFIGURACIJA

Pentium Intel - 166 MHz MMX  
RAM - 16 Mb  
HDD Western Digital - 2.0 Gb  
CD-ROM 24 speed  
VGA card S3 VIRGE 3D, 2 MB  
Color mon. 14" ADI E30 digitalni  
Zvučna kartica 16 bit  
Zvučnici 60W  
Windows 95 OEM SR2

za gotovinsko plaćanje  
**15 % popusta**  
na konfiguraciju

### MJESEČNA RATA:

**599 kn**  
**x**  
**13 čekova**



Microsoft  
dealer

**LASERSKI PISAČ**  
**OKI 4w Plus - 600 dpi**  
**329 kn x 6**

CIJENE SU MALOPRODAJNE  
MOGUĆNOST PLAĆANJA U 6 I 13 RATA NA ČEKOVE  
ILI POTROŠAČKI KREDIT NA 12, 18, 24 I 36 RATA

## InfOLAB

Zagreb, Sokolgradska 28  
tel/fax: 398-198, 398-298  
http://www.irisid.com/infolab/

Pregrađujemo Vaše kompjutere  
u najsuvremenije pentiume  
MMX ili pentium II sisteme po  
najnižim cijenama. Događujemo  
CD ROMove, soundblastera,  
modeme, RAM, HDD, VGA cards.

**Najjeftiniji**  
**Najkvalitetniji**  
**Najbržiji**  
**Kredit i**  
**leasing**

Vrhunske kompjutere konfiguracije i komponente

Pentium 166 Cyrix, 16MB HD 2.5GB, S3 <b>3129kn</b>	Pent. 200MX Cyrix, 16MB HD 2.5GB, S3 <b>3229kn</b>	P-166 MMX 16 MB, PCI HD 2.5GB, S3 <b>3209kn</b>	P-200 MMX 16 MB, PCI HD 2.5GB, S3 <b>3369kn</b>	Pent. II, 233 32 MB, ATX HD 2.5GB, LX <b>6019kn</b>
Pent. II, 300 32 MB, ATX HD 2.5GB, LX <b>8599kn</b>	PC Kasa sa pisačem i ladicom <b>5999kn</b>	Monitor 14" LR, digital NI, 1024x768 <b>1009kn</b>	Monitor 15" LR, digital 1280 x 1024 <b>1439kn</b>	Monitor 17" ADI 5P, NI, digital <b>2999kn</b>
Monitor 15" ADI, LowR 1280 x 1024 <b>1569kn</b>	CD Rom 24x Atapi EIDE CAV & CLV <b>499kn</b>	SBlaster Pro card, stereo, Midi, Joyst. <b>139kn</b>	Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM <b>399kn</b>	Voodoo 3D FX, acc, 4MB za igre <b>1199kn</b>

Sve konfiguracije su sastavljene od  
najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za  
uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a  
sisteme sklapamo prema Vašim željama.  
Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.

**Već od 427kn**

### Color Color printeri obojite Vaše snove!!!

HP-1040 color printer, 4059kn	BJC-7000 A4, 7 dpi, Photo, 3469kn
HP-1040 A4, 1200dpi, 1119kn	BJC-70 A4, 7 dpi, Photo, 1.4kg, 1719kn
HP-1040 A4, 1200dpi, 1509kn	BJC-820 A4, 7 dpi, Photo, 3.4kg, 2749kn
BJC-5500 A4, 720dpi, 2769kn	BJC-5500 A2, 720dpi, 5309kn

## PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI Kompijutori i komponente

Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje  
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532  
Sve cijene su sa PDV-om. Pridržavamo pravo izmjena uslijed promjene tečaja.

## PRINTEX

III RAVNICE 29, ZAGREB  
Tel: 01/2300 498

## TVS



APC



EPSON



QUANTUM

SAMSUNG

## computers ARTES

VRHUNSKA KVALITETA  
UZ IZUZETNE CIJENE  
TEL. 01/4683-992,  
FAX 01/4683-969

MULTIMEDIJA

MODEMI

SONY

intel

matrox

ADI

hp HEWLETT  
PACKARD

WESTERN DIGITAL

PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA  
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD



DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica

ISPORUKA  
ODMAH!  
JAMSTVO NA  
18 MJESECI!

JANUS



# Anastasia: Adventures with Pooka and Bartok

**Animirani filmovi koje izlaze iz Disneyeve tvornice snova i dan-danas ocharavaju jedinstvenim spojem animacije, glazbe, boja i ugođaja. Izgleda da nas čekaju sve kvalitetniji filmovi jer se poznata kuća 20th Century Fox opasno okomila na Disney - Anastasia je njihov projekt koji izravno konkurrira Disneyevim ostvarenjima i to ne samo na filmskom platnu, već i ostalim vidovima "konzumentske zabave". Tako se skoro paralelno sa filmom pojavila i igra istoimenog naziva koje se odmah dočepao dežurni ljubitelj svijeta animiranih likova - Miro Puljiz.**

Jeste li već gledali crtane filmove gdje su glavni junaci *Anastasija*, *Pooko* i *Bartok*? Ako jeste, onda znadete priču i što vam je činiti - morate provesti svoje likove od *St. Petersburga* do *Pariza* da bi *Anastasija* konačno dokazala svoj pravi identitet. Pomoći ćete joj da



pronade svoju baku koja zna cijelu istinu i ima dokaze. Proći kroz igru neće biti ni jednostavno ni lako jer će vas u tome ometati, glavom i bradom, vrag *Rasputin*. Taj komični i isto tako opasni vražićak otežavat će vam put do cilja i ometati vas u rješavanju zagonetki. Pošto je igra napravljena po uzoru na crtani film, a njih najviše gledaju djeca, stoga je i prilagođena toj starosnoj dobi čak i načinom igranja - očekuje vas jednostavni *point'n'click* način igranja mišem. No neće biti uskraćeni ni stariji, lijepo će ih opustiti i zabaviti ova prekrasna avantura tvrtke *Fox Interactive* izrasle iz filmske kuće *20th Century Fox*.



**Pook je mali, simpatični Anastasijin ljubimac s kojim počinjete igru. Kao pravi psić, istražite sve zakutke gradića koji krije mnoge tajne koje vam pomažu u rješavanju igre..**

## Avanture malog Pooka

Čim uđete u igru, pročitate kratki *Anastasijin* dnevnik, gdje će vam biti objašnjeno u što se upuštate i što vam je činiti da biste je završili. Na samom početku upravljate malim *Anastasijinim* ljubimcem *Pookom*, psićem sa sitnim lavežom, sa kojim morate istražiti sve tajnovite kutke velikog grada. Odmah na početku čekaju vas četiri zadaće: skakanje po kamenju što ga baca vrag *Rasputin*, gađanje vražićaka kuglicama, domoći se sigurnosti špilje, pobjeći malim dugouhim vragovima kad svatko od vas ima po jedan potez pokušavajući ih zaobići i spasiti se na drugoj strani. *Anastasia* ima, osim čistokrvnih avan-

turističkih mozgalica, i arkadnih dijelova, što unosi dosta osvježenja u žanr i povećava igrivost. Nažalost, takvih igara nedostaje u današnje vrijeme u kojem se se izdavači igara nemilosrdno okomili na sveprisutnu pošast svijeta igara - 3D ubrzi-vače - pa nas veseli pojava ovako jednostavne i vesele igre koja će vrlo brzo osvojiti sve uzraste svojim humorom i igrivošću. U svakom slučaju, ljubitelji ne-prejeranoteških-avantura-mozgalica te šarenih arkadica tipa *Lion King* i *Aladin* će u *Anastasiji* pronaći gotovo savršenu zastupljenost avanturističkih i arkadnih elemenata koji garantiraju odličnu zabavu. Eh da, nemojte zaboraviti pogledati *Anastasiu* kad stigne u naša kina. 🐾



**Ova igra će vas posebno privući zgodnom kombinacijom arkadnih i avanturističkih elemenata, što doprinosi dinamici i igrivosti.**

<b>Anastasia</b>		Arkadna avantura	
Proizvođač <i>Fox Interactive</i>		Izdavač <i>20th Century Fox</i>	
<p>Prilično ju je lako završiti; možda to i nije tako loše, jer kupili ste "mladića" ovu igru da se zabave i ostave vas na miru, a ne da vam stalno dosađuju pitanjima kako proći pojedini dio.</p>		<b>84</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Odličan spoj arkadno-avanturističkih elemenata</li> <li>• Izrazito simpatična</li> <li>• Prilagođena gotovo svim uzrastima</li> </ul>
<p>Konačno igra koja plijeni simpatičnim ozračjem, izbalansiranom igrivošću i simpatičnim likovima iz animiranog filma <i>Anastasia</i>.</p>			
<p><b>Preporučena konfiguracija</b></p>		<p><b>Platforme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> PC</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Power MAC</li> <li><input type="checkbox"/> N64</li> </ul>	<p><b>3D uhrzanje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 3Dfx</li> <li><input type="checkbox"/> PowerVR</li> <li><input type="checkbox"/> Direct 3D</li> </ul>
		<p><b>Multiplayer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Internet</li> <li><input type="checkbox"/> LAN</li> <li><input type="checkbox"/> Modem</li> </ul>	

CONTINENTAL FILM  
ZAGREB-GRATIA

**HACKER**  
te nagrađuju!

Ljubaznošću *Continental* filma, časopis *Hacker* vam daje priliku da osvojite ne jedan, ne dva, nego tri primjerka računalne igre *Anastazija* koja je tim ekskluzivnija jer je hrvatski distributeri ne kane distribuirati na hrvatskom tržištu (barem tako kažu). Sve što trebate učiniti je ispuniti nagradni kupon (nalazi se na arku s kuponima koji ste dobili i uz ovaj broj *Hackera*), poslati ga do 11. svibnja na adresu redakcije i pomoliti se da upravo Vas izvučemo. I ne zaboravite ispuniti i poslati kupone za *Hackerovu* veliku nagradnu igru u kojoj, uz gomilu vrijednih nagrada, također poklanjamo tri primjerka *Anastazije*.





**EPSON**

HEWLETT  
PACKARD

FUJITSU

MAHA Panasonic

Microsoft

COMPAQ

FUJITSU YAMAHA

HEWLETT  
PACKARD

MAHA EPSON

HEWLETT  
PACKARD YAMAHA

Panasonic

FUJITSU EPSON

sonic

Canon

HEWLETT  
PACKARD YAMAHA

FUJITSU

MAHA EPSON

HEWLETT  
PACKARD YAMAHA

COMPAQ

MAHA Canon

EPSON Panasonic

HEWLETT  
PACKARD YAMAHA

**YAMAHA**

**YAMAHA CRW 2260t**  
=3196,00 kn

**YAMAHA CRW 4260t**  
=4296,00 kn

**YAMAHA YSTM 25**  
=733,00 kn

**YAMAHA YSTM 5**  
=630,00 kn

**Genius**

**NEWEASY MOUSE**  
=45,00 kn

**ZVUČNA KARTICA ADX**  
=146,00 kn

**ZOLA**

**USRobotics**

**SPORTSTER 56K EXTERNI**  
=1345,00 kn

**ZOLA**

**DISKETE 3,5" + PVC BOX**  
=30,00 kn

Za članove  
**HACKER CLUB**

**EPSON**

**STYLUS 400**  
=1835,00 kn

**STYLUS 600**  
=2468,00 kn

**TIPKOVNIČA CHICONY**  
=99,50 kn

**zip**

3 Drives in One

**ZIP DRIVE**  
=1528,00 kn

**1**  
**iomega**

**hp** **HEWLETT  
PACKARD**

**HP 690 C+**  
=2475,00 kn

**HP 720 C**  
=2795,00 kn

**JOYSTICK SIDEWINDER**  
=765,00 kn

**Microsoft**

**POPUST 5%**

**POPUST 10%**

**VELEPRODAJA: ZAGREB, AVENIJA V. HOLJEVCA 20/II, TEL: 01 6552-727 FAX: 01 6529-248 TRGOVINA: ZAGREB, NOVA CESTA 115, TEL: 01 395-153, FAX: 01 395-152 http://www.zola.hr**

**hp** **HEWLETT  
PACKARD**

Expanding Possibilities

**Potražite  
kod Vašeg  
prodavača  
HP-a**

**HERMES PLUS**

HERMES PLUS d.o.o.  
Računarski i mjerni sistemi  
10000 Zagreb, Osekovska 18  
tel. (01) 2331 061  
fax (01) 2331 930  
e-mail ana.peris@hermes-plus.hr

**JEDANAEST VATRENIH**



# Hexen 2 Mission Pack

PORTAL OF PRAEVUS



Autori su ovom nastavku htjeli dati orijentalni "štih"

Oprez! Ova je mala živa vatra!



novi lik – Demoness

Nakon pada *Eidolona*, oštra zima zavlada je Zemljom. Saznaje se da je to djelo zlog čarobnjaka *Praevusa*, koji je, zarobivši im duše, našao način kako se mogu iskoristiti moći *Serpent Raidera* i želi ih iskoristiti za njihovo oživljavanje. To je ukratko priča željnoočekivanog nastavka *Hexena 2*, odlične FPP igre izašle prije par mjeseci koja je, iako temeljena na pomalo zastarjelom *Quake Engineu*, ugodno iznenadila igrače svojom prekrasnom grafikom i igrivošću. U ovom nastavku *Praevus* je, osim 4 standardna lika, dobio i demonku. Njoj se, očito, nije svidjelo što je neki lokalni čarobnjak

zarobio dušu njenog stvoritelja *Eidolona* pa mu se odlučila osvetiti. S njom ćete dobiti i 4 nova oružja: *Bloodfire*, *Acid Rune*, *Firestorm*, i *Tempest's Staff*. Isto tako, radnja igre se seli na novi kontinent, *Tulku*, koji svojim izgledom podsjeća na *Tibet*. Tu je i još jedan HUB osim *Tulke*: *Blackmarsh* – zemlja ledene kiše, i tamnih, zapuštenih dvoraca. Osim 15 novih misija, nekoliko death-mach mapa, u igru su još dodani i neki novi specijalni efekti poput kiše, snijega, prašine i obojanih zraka svjetlosti. Dodamo li još tome i 3 nova neprijatelja, dobit ćemo jedan vrlo solidan mission pack.

Novi neprijatelji su: *Pentacle's* – mali zemljani elementali koje ćete vrlo često naći "prikačene" na nekom zidu ili predmetu dok čekaju da svojoj žrtvi bljunu neku toksičnu kiselinu a neki će pokušati junački skočiti na vas ne bi li vas dokrajčili, *Gyagk* – snažna dvonožna zvijer zamrzavajućeg daha koji uzrokuje popriličnu štetu i ružne navike da se ponekad zalijeće u posjetitelje. Treći neprijatelj je posebno iznenađenje pa vam

ga namjerno ne želim opisati. Dodana je i *chase camera* koja se aktivira preko konzole kad upišete *impulse 27*. Još jedna od korisnih naredbi na konzoli je *list*, koja ispiše popis svih naredbi. Da zaključim: *Portal of Praevus* je dobro opremljen, grafički unaprijeđen dodatak *Hexenu 2* kog se neće posramiti ni najzaigraniji hexenovci. ☸

## Zanimljivost

Tulku na tibetanskom znači reinkarnirano tijelo. To su ime autori namjerno odabrali za HUB-a jer dobro opisuje nakanu glavnog negativca, *Praevusa*, koji nastoji uskrsnuti *Serpent Ridere*.

## Hexen II mission Pack

Proizvođač Raven Software  
Izdavač Activision

Vrlo dobar dodatak koji neće razočarati ni najokorjeliije hexenovce

82

Preporučena konfiguracija  
• P133  
• 24 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

# Front Page Sport: Ski Racing



Proljeće već kuca na vrata (kod mene može samo ući, nemam vratiju na stanu), a ja još uvijek lud i željan zimskih sportova. *Sierra* nam je opet ponudila nešto potpuno novo i vrijedno pozornosti, pa prionuh na posao. *FPS* zbirci su ovaj put dodali

izvrsnu simulaciju zimskih sportova. Preskočivši uvod, jedva dočekah da vidim je li i ova igra jedna od onih za koje treba nazvati Chrisa i reći mu ništa od opisa ili je to ipak igra koja zaslužuje mjesto u Hackeru. U glavnim ćete opcijama moći odabrati

tjelovježbu i lomljenje nogu, pojedinačne utrke ili natjecanja na pojedinim zimovalištim. Za razliku od ostalih zimskih simulacija, ova ima pravi virtualni svijet napravljen po uzoru na svjetski poznate staze kao što su *Aspen-USA*, *Vail-USA*, *Mt. Bachelor-USA*, *Garmisch-Germany*, *Whistler-British Columbia* i *Val D'Iserre-France*. Kako nitko od nas nije bio ondje, moramo im vjerovati na riječ. Po tim poznatim stazama možete juriti na pet načina: vozeći spust, super G, veleslalom, slalom ili pak sve zajedno na malom natjecanju. Sretnici sa 3D ubrzivačima će igrati sa 3Dfx-om osjetiti itekakvu razliku u kvaliteti i brzini grafike. Ono što mi se jedino nije svidjelo kod ove igre je nepostojanje biatlona, trčanja na skijama, brzog klizanja i skokova koji su inače najzanimljiviji. Nadam se da će u sljedećem izdanju biti zastupljene sve ove discipline, uključujući i snowboard – najnoviju disciplinu koja se našla na Zimskoj olimpijadi. Na kraju recimo i ovo:

ako ne znate skijati ni na računalu, prepuštite se u ruke ljepotice koja vas ondje očekuje. Neka vam je sa srećom i bez polomljenih nogu.



## Ski Racing

Sportska simulacija

Proizvođač Sierra  
Izdavač Sierra

Grafika i zvuk su izvrsni, ali ukupna ocjena je nešto lošija najviše zbog nedostatka igrivosti i male mogućnosti biranja zimskih sportova.

82

Preporučena konfiguracija  
• P100  
• 16 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64



# Starcraft

HACK  
PREPORUKA  
mjeseca  
4/98

Znate li onu o dobro očuvanoj mazgi koja je nekoliko godina stajala u štali pripremajući se za pothvat kojim bi svim gazdama pokazala kako može podignuti najteži teret na farmi? E vidite, kraj priče može biti dvojak: prvi je da izbezumljena životinja koja je čitavog života bila u zatvorenoj daščari već nakon prve vreće polomi sve noge jer joj je podulje čekanje u štali uništilo većinu mišića, drugi je da razularena beštija izjuri iz štale i podigne i vreće i kolica na kojima je bio teret. Kakve veze rečeno ima sa Starcraftom? Pa, ako se sjećate prvih najava (malo je čitatelja Hackera koji se toga sjećaju), sjetit ćete se da je Blizzard mnogo mlatio o svom novom remek-djelu. Kako pojma nemam što bih napisao na tri strane literarne ekstravaganze, počet ću sa interpretacijom gore navedene priče.

Damir Rukavina



Gradi, razori, gradi, razori....prirodni evolutivni proces se harmonično nastavlja. I tko kaže da računalne igre stvaraju agresivno ponašanje kod maloljetnika. ...ghn...gnh...etc.

## Rase

### Protos

Rasa dekadentnih psionika koja se između ostalih bori i sa ljudima i Zergovima. Njihova visoka tehnologija je zasjenjena njihovom malobrojnošću.

### Humans

Mislim da je retrospektiva ljudske rase manje-više suvišna....ako želite poblizi opis, stanite se pred ogledalo i recite što vidite. Postoji mala mogućnost da ćete promašiti sa opisom.

### Zerg

Ako volite Alien, onda volite i ove žohare. Osim što se većinom vremena kolju sa ostalim rasama, odazivaju se na ima Cezar. Postoje i glasine da su oni u stvari bio-dizajnirani bojni strojevi. Eto.

## Lošija varijanta

Pošto je Starcraft bio toliko najavljivan, velika je mogućnost da čitava igra na kraju ispadne smeće. Naime, prva stvar koje nema u ovoj igri je 3D. Mislim, nije riječ o igračkoj prenapuhanosti ili rutinskom uveličavanju nekih nedostupnih standarda, ovdje postoji velika varijabilnost u kvaliteti velikih projekata koje smo, hvala krafni, bili u prigodi vidjeti. Počnimo s line of sight idejom. Iako bi Starcraft, možda, i mogao nekamo dogurati sa svojom šarenom 2D grafikom, osobno mislim da bi mnogim igračima više odgovarao pravi 3D teren i nekoliko lijepih lighting efekata. Kao drugo, ideja o poboljšanju taktičkih artiljerijskih mogućnosti pri pucanju s većih visina ovdje je izražajna kao i Sanja

Trumbić na ovogodišnjoj Dori. Osim toga, zanimljiva stvar kod Starcraftovog koncepta je na sto kilometara vidljiva Blizzardova kompetentnost. Ma koliko mi to poricali, činjenica je da se Blizzard mnogo puta proslavio hitovima, pa je samo pitanje vremena kada će izdati neku igru koja bi trebala biti promovirana na temelju prošlih nastavaka. Najveći strah je vjerojatno i ideja u Starcraftu. Kao prvo, samo ime je, kao što je i očito, sinonim Warcrafta, igre koja je postigla nevjerovatno velik uspjeh svojim tolkienovskim hack'em-up settingom. Naravno, ovdje je također bila riječ o real time strategiji koja je, prema glasinama, još i te kako popularna u zagrebačkim krugovima. S druge strane, pak, sama ideja ubacivanja

svega i svačega u igre ovog tipa nije ništa novo. Još jedan problem kod Starcrafta je i priča, za koju morate biti teško nadrogirani i reći da je OK. Naime, svaka je strana izmrcvarena nekakvim trivijalnim temama kojih smo se nagledali u crtićima kad smo bili klinci. Dovoljan dokaz kiselosti storylinea je, recimo, ideja sa Zergovima. Ako mislite da ideja nemilosrdnih aliena i ovdje pali, promislite još jednom. Naime, vaša vojska je predvođena nekakvim hrop-tavim idiotom koji nakon par misija u igru ubaci i prepotentnu ženu-mutan-ta koja ide naokolo i pametuje. Uglavnom, čitava ideja se gomila oko nekakve traljave fabule koja nakon nekog vremena postane toliko glupa da igrač počinje preskakati dijaloge i





irodni  
nično  
nalne  
šanje  
...etc.

ja se između  
novima. Njihova  
na njihovom

iske rase  
e poblizi opis,  
ite što vidite.  
te promašiti sa

ove žohare.  
kolju sa ostal-  
a Cezar. Postoje  
-dizajnirani

## Starcraft: strategijski vodič

Kako smo svjesni da je Starcraft vrlo dugo iščekivana igra koja je, ipak, na kraju ispunila očekivanja (iako ne sva), i kako znamo da ste Damirovu recenziju progutali u jednom dahu, u sljedećem broju će tema Hackerove popratne knjižice biti Starcraft strategijski vodič oko kojeg se pošteno namučio Patrik Pencinger. Nemojte zaboraviti potražiti svibanjski broj Hackera kod prodavača novina i na svim kisocima diljem Domovine.

gledati samo međusekvence. Protosi i ljudi su priče za sebe, od njih mi je već zlo. Još jedna vrlo uočljiva stvar kod Starcrafta je Diablov engine koji je vrlo malo unaprijeđen i vuče se u svom pretencioznom šarmu dajući viziju da se ovdje možda i događa nešto novo.

No, kako ste i mogli zaključiti: odgovor na ovo vrlo predvidljivo pitanje je



NE. Prvo i prvo, ovdje nije riječ ni o čemu drugom doli o klasičnom procesu sedlanja mrtvog konja. Osim što biste se mogli naviknuti na monotonost radnje, ovdje ne vidimo ništa dobroga. Tu je i čitava priča o nekakvim generalnim naprecima u real time žanru. Kao prvo, ideja o besmislenom nabijanju jedinica i nije toliko privlačna osim ako niste jedan od onih koji oranje po karti nazivaju strategijskim manevrima. Još jedna zamjerka koja bi se ovdje mogla istaknuti je neuravnoteženost strana. Drugim riječima, ako vjerujete da je ovdje riječ o klasičnom jednostranom izabiranju rasa/nacija kao i u Command&Conqueru, dobro promislite. Ako tražite nešto spektakularno, još jednom promislite.

Eto, to bi bila prva varijanta priče koja je djelomično i istinita.

Naravno, svi faktori koji ovdje ne valjaju doista ne valjaju. Ali vjerujte mi, Starcraft je malo više od sirove koljačine. Drugim riječima, pripremite se za priču o jakoj mazgi.

## Bolja varijanta

Pogledajmo sada i pozitivnu stranu Starcrafta. U ovakvoj je igri najvažnija igrivost. Prvi pozitivni dojam ostavlja dobra atmosfera. Strategija u kojoj ljudsku stranu zastupa gomila južnjačkih seljčina, a aliene hrpa dekadentnih idiota može privući srednju klasu. Među ostalim stvarima, ovdje dolazi do izražaja ultranasilje. E vidite, iako većini "moralne" hrvatske mladeži možda ne bi pasala ideja o hrpi južnjačkih homoseksualaca koji se dvometarskim puškama natežu u borbi protiv gomile nakaza, sasvim sam siguran da ostatak "produktivnih" igrača jedva čeka prolići malo krvi. Naime, nasilje je u ovoj igri toliko izraženo da vam je koji put čak i užitak promatrati prodiranje kroz neprijateljske linije. Osim toga, glavni element frontalnih sukoba ovdje izlazi malo iz koncepta kad u igru ulete kompleksnije jedinice. Nažalost, kako sam prije naveo, uravnoteženost između triju rasa je pomalo izvan koncepta jer, ma koliko se trudili, različitost rasa dovodi do neuračunljivosti silnih jedinica koje ne možete baš sve odjednom upotrijebiti. Naravno, to nakon nekog vremena i prestane biti problem, čim se počnete snalaziti sa svim shortuctovima jer vidite...eksperti u Starcraftu mogu vrlo malo napraviti ako ne rabite tipkovnicu, pogotovo kad ste u središtu krvave odmazde. S druge strane, većina jedinica ima veliku količinu poweupa koji se također rabe pomoću...ta-ta-ta...short-cutova. E, tu dolazimo do malog problema - u Starcraftu ćete izgubiti dva sata na pripremama za igru. No, kao što sam to i prije rekao, svladavanje komandi na tipkovnici je samo pitanje vremena a, osim toga, tko je ikada



Još jednom...death from above...don't you just love it???

vidio igru u kojoj vam ne treba barem sat vremena da se naviknete na inter-face (ne odgovarajte na ovo pitanje). Još jedan prihvatljivi detalj u Starcraftu je ogromna različitost strana. Naime, iako to dovodi do gubitka ravnoteže, zadovoljstvo otkri-

vanja različitih strategija dovodi do poboljšanja replay faktora. Drugim riječima, siguran sam (u redu, nisam, ali svejedno to pišem) da će većina igrača odigrati igru sa sve tri strane. Naime, ovdje ne govorim samo o nekakvom prenemaganju u kojem iste



Sveukupan broj poginulih pojedinaca nakon ove male akcije vjerojatno neće dostizati manji broj od dvadeset...ma recite mi, ljudi...da li ste vidjeli kvalitetnu zabavu bez ovakvih sudionika?



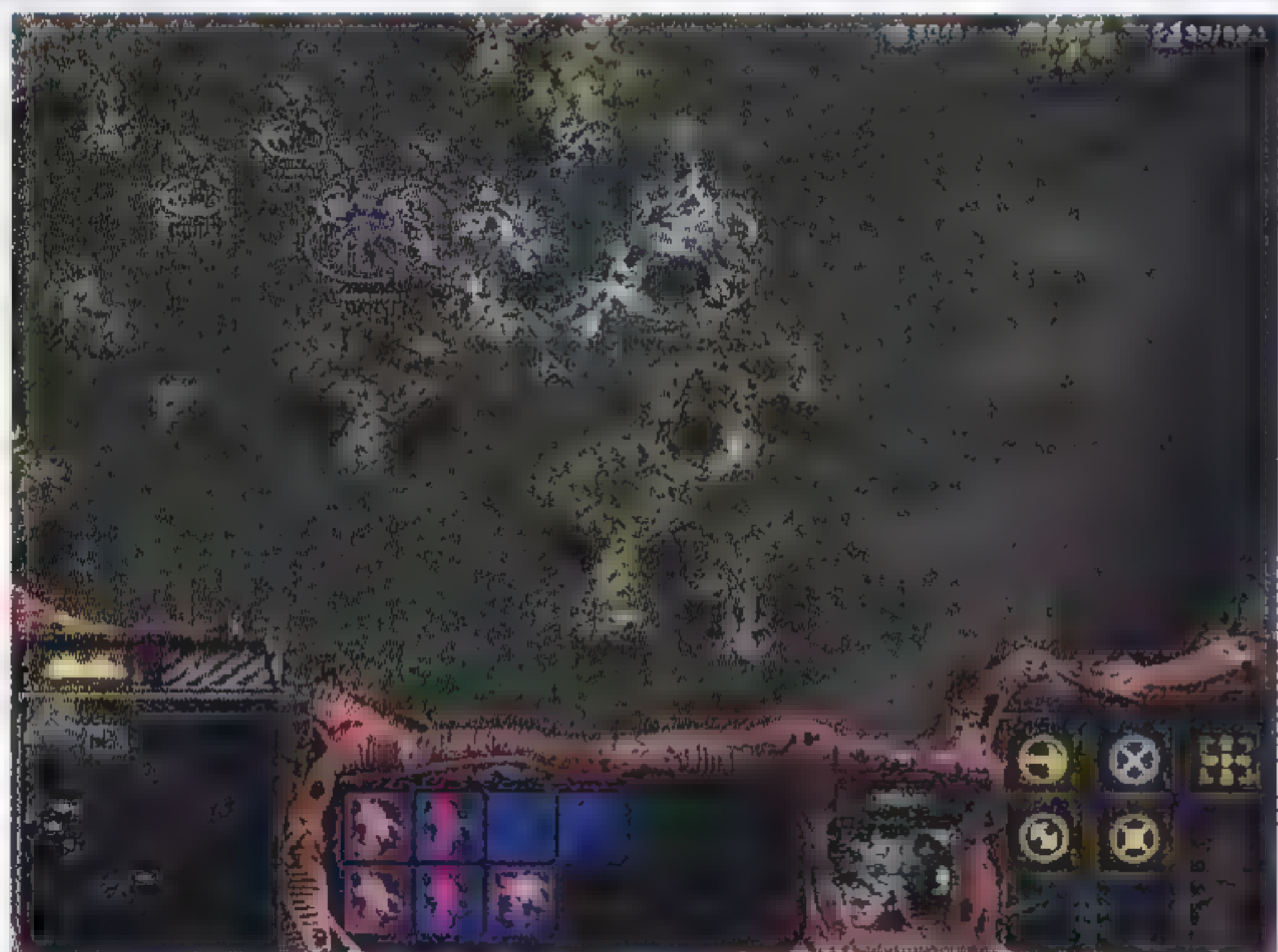


## PREPORUKE MJESECA

**NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT** 32  
**BATTLE ZONE** 52

Oh my, oh my, Hacker nije bio nikad ovako krcat Preporukama mjeseca, uistinu se osjeća da je ovaj broj nastajao u ozračju uskrasnih blagdana. Svi su proizvođači igara nastojali sačuvati svoje adute baš za to doba darivanja znajući da će tada najbolje zaraditi... Uistinu je teško izdvojiti neku od 4 preporuke mjeseca, no ako bi nam se prijetilo životom - dali bismo svoj glas Battle Zoneu kojemu je malo nedostajalo da postane temom broja.

**F-15** 58  
**STARCRAFT** 66



## IGRE

**CARMAGEDDON SPLAT PACK** 36  
**INTERSTATE 76: NITRO RIDERS** 37  
**QUEEN: THE EYE** 39

Multimedijalna zabava na 5 CD-a u kojoj je Electronic Arts vrlo efektno i umjetnički spojio glazbu grupe Queen i igranje iz trećeg lica ugodno nas je iznenadila. U svakom slučaju, riječ je o zgodnom konceptu koji nijedan ljubitelj Queenovaca ne bi smio zaobići. I tko kaže da je Freddie mrtav?!



**DARK REIGN EXPANSION:**  
**RISE OF THE SHADOWHAND** 46  
**JEDI KNIGHT:**  
**MYSTERIES OF THE SITH** 50  
**ANASTASIA** 63



**HEXEN 2: PORTAL OF PRAVEUS** 65

**STOP THE PRESS** 34

Kad smo već skoro pokrenuli strojeve u tiskari, Damir Đurović je uletio u prostorije i dreknuo: "Zaustavite rotaciju, imam senzaciju!". A to je, kao što znaju svi novinari, naredba da se istog trenutka zaustavi tiskanje jer se u posljednji čas pojavila vijest koja će promijeniti svijet (paaa, skoro)...

**NAGRADNA IGRA** 92

Ovo svakako ne smijete propustiti! Od ovog broja kreće velika nagradna igra u kojoj možete osvojiti neku od 100 vrijednih nagrada. Nagradni fond se povećava iz broja u broj, a ponosni smo što se kao jedan od naših sponzora pojavljuju i poznata imena poput Electronic Artsa i Activisiona.



## Warhammer: Dark Omen



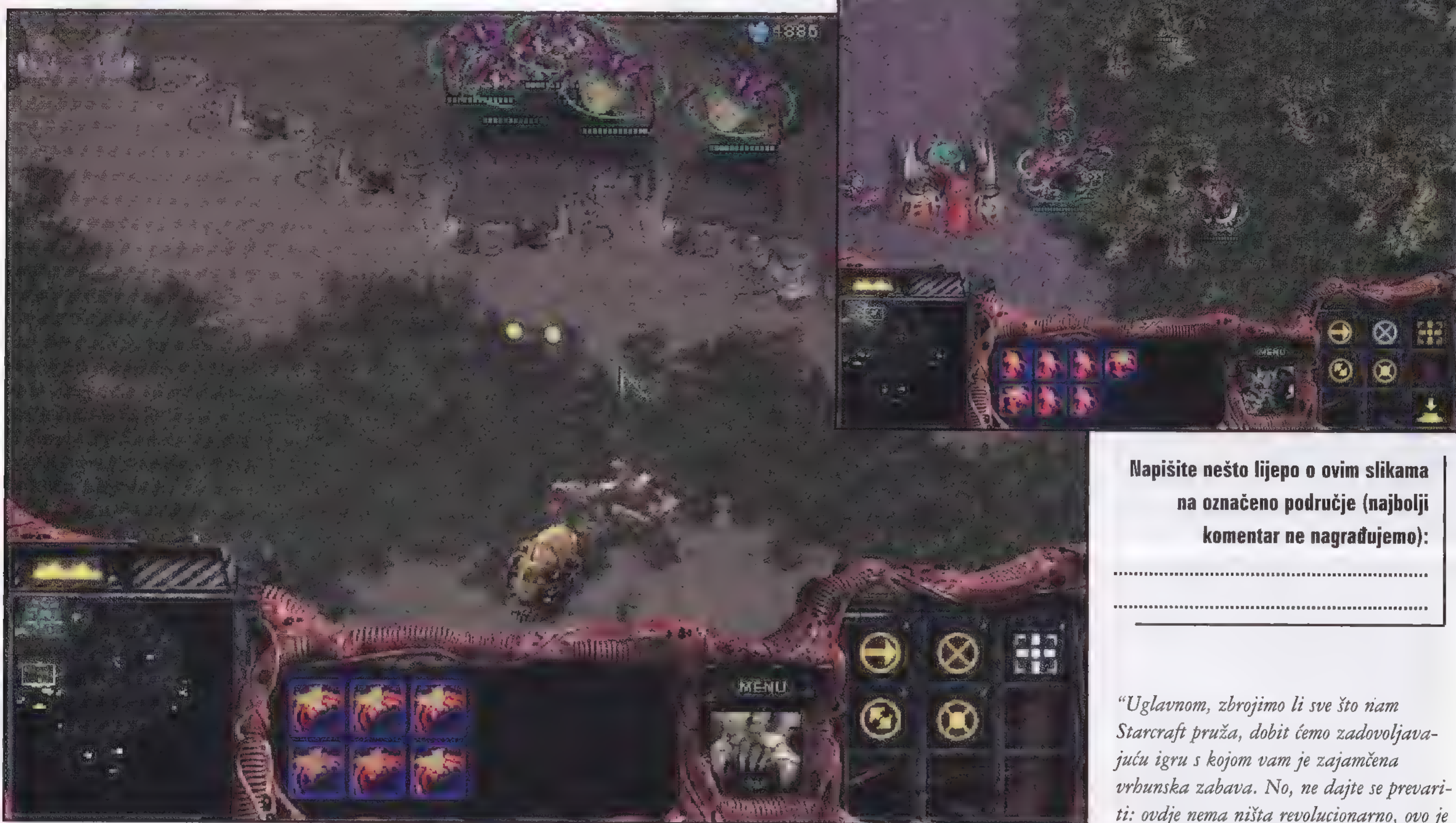
Warhammer: Dark Omen predstavlja jednu od onih igara koje se isplati čekati pet godina, a ako još niste shvatili poantu, poslušajte savjet Damira Rukavine: nabavite igru. Osim što je riječ o najboljoj strategiji na tržištu, Dark Omen je najbolji dokaz da originalne real time strategije ipak postoje. Gerrum, ladz!!



## POPIS OGLAŠIVAČA

ALGORITAM	KORICE, 55	FORMEL	KORICE	PC-PROJEKT	88
ARTAKOM	34	GAMA	47	PENTAGRAM	61
ARTES	62	HERMES+	64	POLLY BROSS	76
AUTRONIC	1	HINLA	38	PRINTEX	62
BBM	38	INFOLAB	62	RADIO 101	88
BIROSTROJ	51	LOST	35	RECRO	25
BUBA	38	M.T. UREDSKA OPREMA	88	RENOPROM	19
DERBI INFORMATIKA	35	MAGE	38	SATELIT	71
DIV	87	MEDVEDNICA	35	SENSO	48,49
EDINKOM	35	MELCOMP	29	TANDEM RAČUNALA	87
ER-TEH	62	MICROLINE	69	TURBO HACKER	2.3
F1 KOMPJUTER	71	M-SAN	KORICE	ZB INFO	51
FILEX	81	NEZBIT	81	ZOLA	64
FITNESS	57	OMNIA	89		





Napišite nešto lijepo o ovim slikama  
na označeno područje (najbolji  
komentar ne nagrađujemo):

"Uglavnom, zbrojimo li sve što nam  
Starcraft pruža, dobit ćemo zadovoljava-  
juću igru s kojom vam je zajamčena  
vrhunska zabava. No, ne dajte se prevari-  
ti: ovdje nema ništa revolucionarno, ovo je  
samo jedna kvalitetna igra koja će oprav-  
dati svaku potrošenu kunu. So, have fun if  
you like things like these..."

jedinice imaju različit izgled, ovdje  
govorimo o različitosti do srži. Naime,  
svaka strana ima autentičan način  
izgradnje. Na primjer, dok *Zergovi*  
mogu graditi samo na organskoj tvari  
što je proizvode posebni organizmi  
(zgrade), *Protosi* moraju imati nekakve  
emitere *psi-energije* u čijim se radijusi-  
ma mogu graditi zgrade i koji se mogu  
rabiti kao "farme" u *Warcraftu*. U redu,  
prije nego što ovo pretvorim u manual  
(i usput *Patriku* popalim pola ideja za  
*strategy guide*), prebacit ću se na jedin-  
stvenu zanimljivost pod imenom  
strategija. Iako se i ovdje sve na kraju,  
*nažalost*, opet svodi na gomilanje  
jedinica, koji se put zna pojaviti i ideja

o poništavanju vaših jedinica samo  
zbog toga jer se niste sjetili toga da ne  
mogu baš previše napraviti ako se ne  
mogu braniti protiv udara iz  
zraka/zemlje. Osim toga, koji se put  
vaše jedinice jednostavno ne mogu  
uvesti u koncept napada jer je pro-  
tivnik postavio taj prokleti *turret* na to  
mjesto. Ma koliko masivni napadi bili,  
moraju biti barem malo planirani a i  
prava će strategija tek usred borbe  
doći do izražaja. S tehničke strane  
*Starcraft* grafički jako smrdi, iako je  
dizajn jedinica priča za sebe. Drugim  
riječima, sitne kičaste stvari poput  
teško naoružanih pješadinaca a la *Space  
Marines* iz *Warhammera 40k* ovdje jako

pašu, iako se vidi da je riječ o plagijati-  
ma. Nažalost, ovdje mogu više hvaliti  
*Games Workshop* nego *Blizzard* jer, ma  
koliko se trudili, vidi se mnogo kopi-  
ranja. *Human Grey Ghostovi* su  
*Warhammerovi Imperial Assassini*, dok  
su *Zergovski Zerglinzi* isti  
*Genestealeri*. Naravno, tko bi zab-  
oravio *Protose* koji su na sto  
kilometara vidljivi kao  
dekadentni *Eldari*. No, bez  
obzira na pojam plagi-  
jata, ovdje je riječ o  
vrlo kvalitetnom  
plagijatu. Naime, ani-  
mirane  
sekvence

se mogu opisivati samo superla-  
tivima, dok je glazba OK. Kada  
bismo pogled malo bacili i na multi-  
player, tu bismo našli pravo blago  
*Starcrafta*. Naime, osim sveukupnog  
izludivanja prijatelja, glavna ideja  
dolazi do izražaja u multiplayer igri na  
*battle.net-u* gdje, osim što se iživljavati  
na nekolicini Amera, itekako uveća-  
vate broj impulsa na svom Internet  
računu. Nije li i to nešto?



## Protos rasa

Protos rasa ima psihičke moći i bori se protiv svih. Imaju vosiku tehnologiju i  
minorne reprodukcije sposobnosti pa su malobrojni, što ne znači da to ne  
nadoknađuju moćnim naoružanjem za masovno uništavanje.



## Starcraft

Mission Disk

Proizvođač *Blizzard*

Izdavač *Blizzard*

Neinovativnost,  
zamornost, brzoletost...  
...the list goes on.

80

Dizajn, atmosfera,  
grafika, multiplayer...  
...the list goes on.

Ako ikada pomislite kupiti Starcraft, učinite to....nećete biti razočarani.



### Preporučena konfiguracija

- P100
- 16 Mb

### Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

### 3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



# Genius

- ♥ Miševi
- ♥ Mrežna oprema
- ♥ Sve za igre
- ♥ Skeneri
- ♥ Multimedija



## Ovlašteni partneri:

Vemil, Zagreb, 01/367-700  
Analogbit, Zagreb, 01/3776-562  
Iware, Osijek, 031/161-544

Zagria, Zagreb, 01/3861-840  
Pentagram ecom, Zagreb, 01/534-707  
Zola, Zagreb, 01/395-153  
Aries, Zagreb, 01/222-752  
MDS, Zagreb, 01/3771-875  
Rijeka, 051/211-172  
Sisak, 044/521-335  
Tehno trade, Zadar, 023/313-212

## Distribucija:

Microline, Zagreb, fax:01/323-230



## Newman Haas Racing

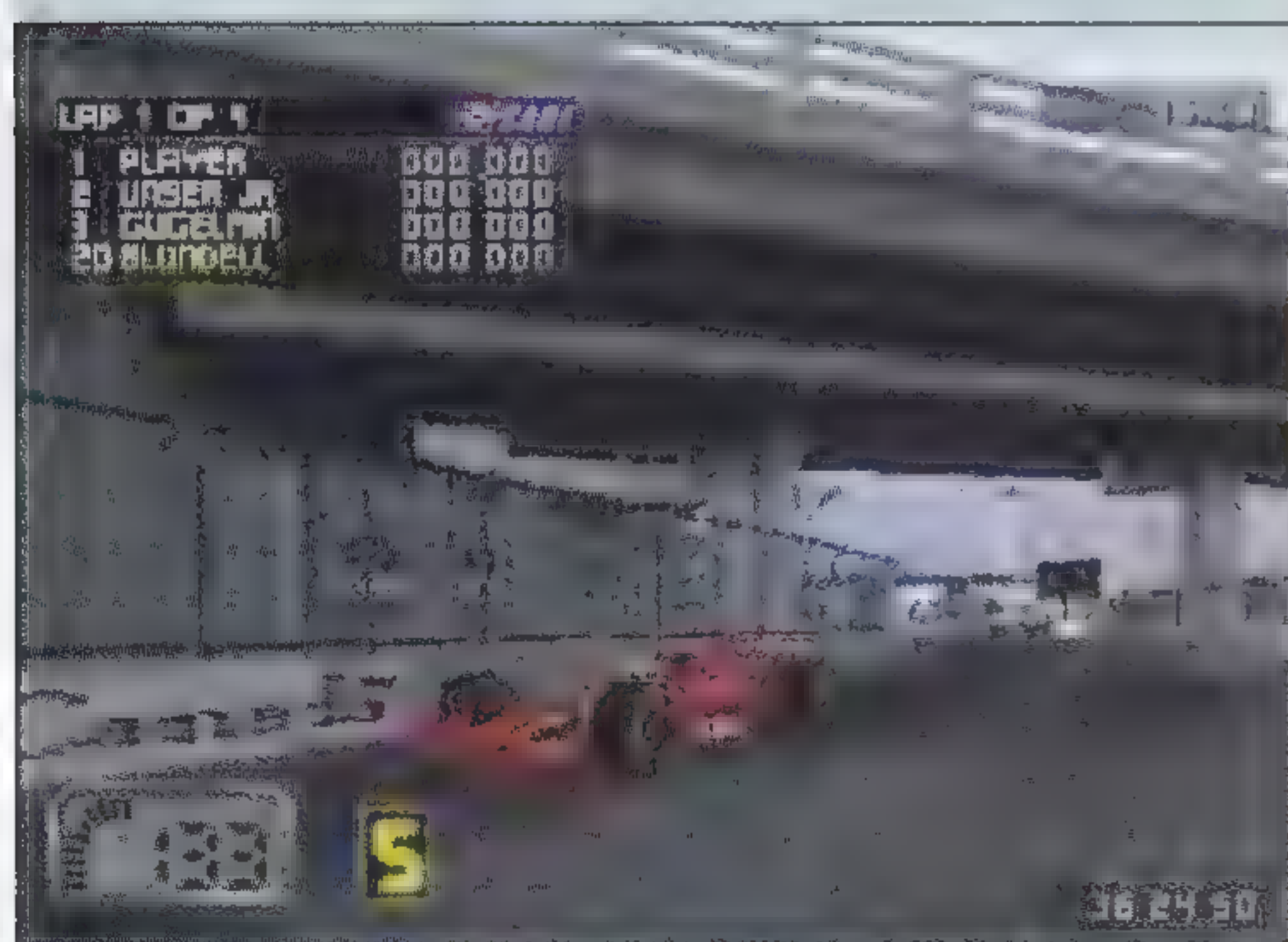


Nakon izvrsne Formule 1, Psygnosis se odlučio okušati i u simulaciji IndyCar Racinga. Iako na

našim prostorima slabije poznate, ove brze utrke imaju veliki krug obožavatelja u Americi pa se predviđa da će baš ondje igra i polučiti najviše uspjeha. Razvijena u suradnji s Newman-Haas trkaćim timom, ova nam brza utrka donosi 11 realnih staza (uključujući i poznatu test stazu Firebird, koja još nika-

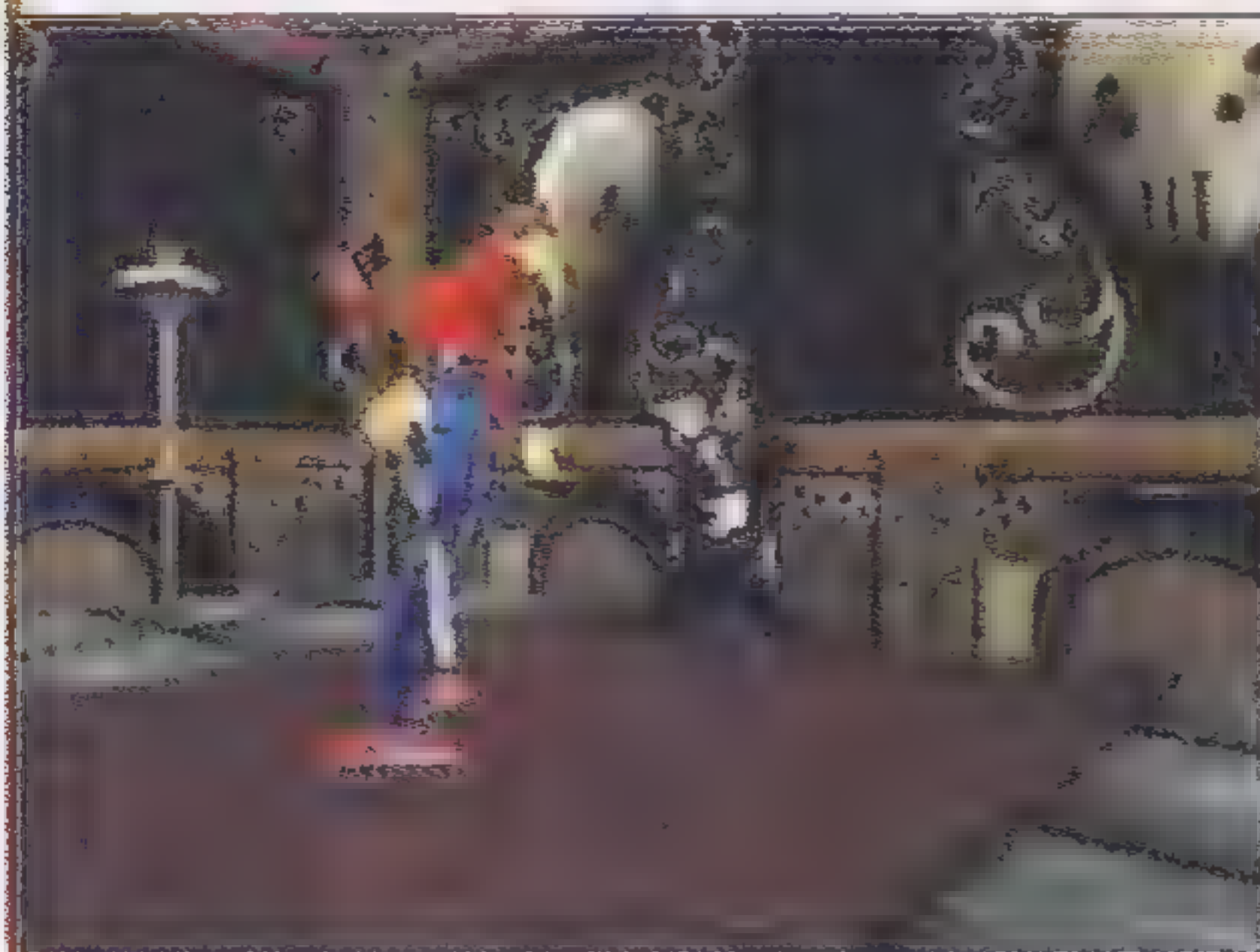
da nije bila uvrštena u neku kompju-torsku igru), nekoliko izmišljenih staza i 16 najboljih IndyCar vozača.

Ima tu slavnih imena kao Christian Fittipaldi, Michael Andretti, Alex Zanardi ali i manje poznatih, osim u krugovima Indycar fanova. Od tehničkih detalja, najavljuje se visoka (512x256) rezolucija s brzinom od 30 sličica u sekundi, digitalizirani stvarni zvukovi motora, digitalizirani komentar dvojice poznatih američkih komentatora. Osim samostalne vožnje, moći će igrati i dva igrača na jednom, podijeljenom, ekranu (link opcija će ovaj puta izostati). Ova brza vozačka simulacija trebala bi se na našem tržištu pojaviti početkom ljeta.



## The Note

Ako vam ni nakon Resident Evila i Nightmare Creaturesa nije dosta ubijanja demona i spašavanja svijeta, ovo će biti igra za vas. Dobro, ovdje spašavate izgubljenu djecu, ali to ne znači da će vaš zadatak biti lakši - što se može zaključiti već po



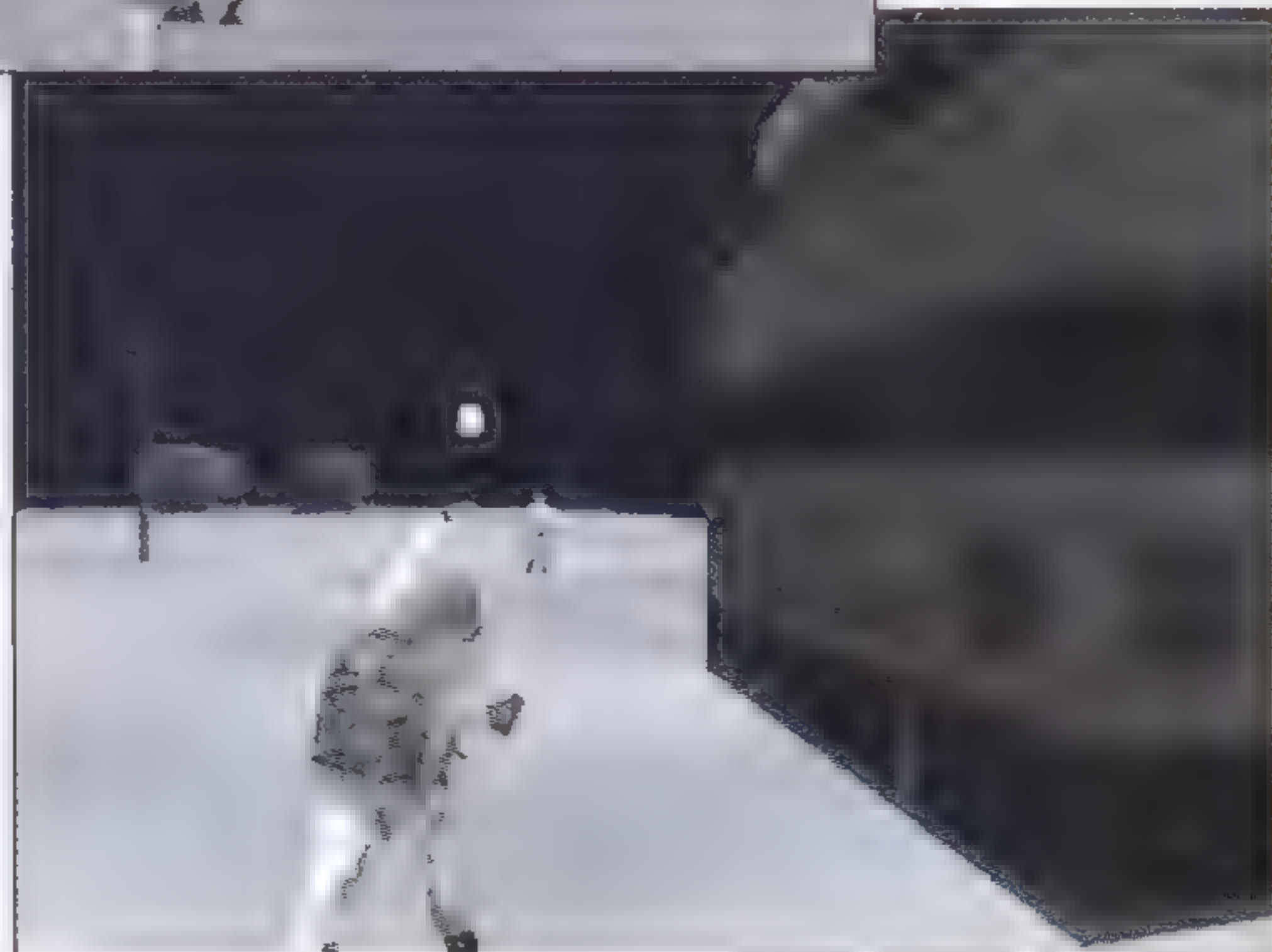
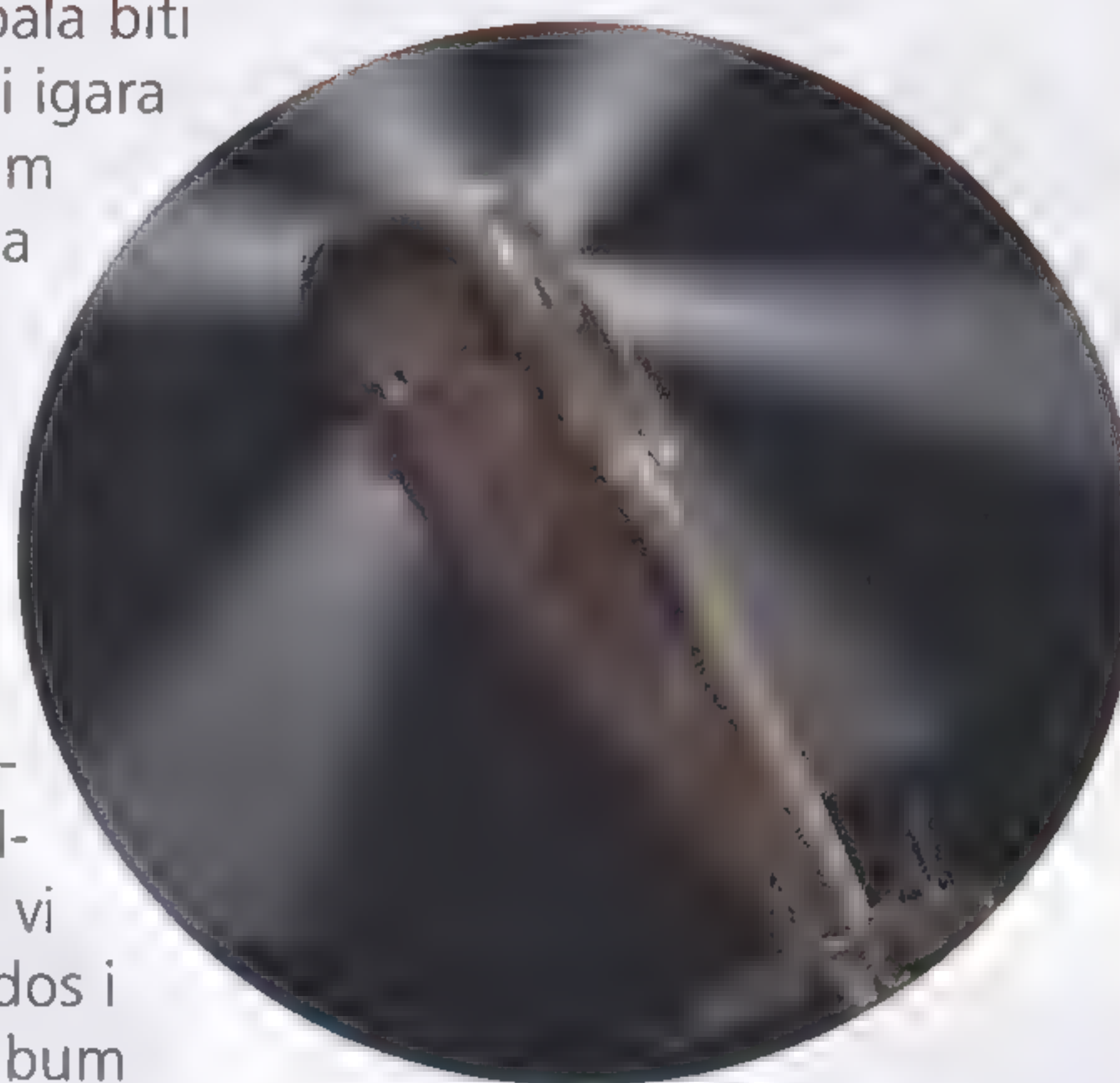
imenu glavnog negativca - Necromeda (brrr). Igra bi trebala biti poput gorespomenutih 3D arkadnih avventura, a programeri se hvale grafikom i "supernovim, dosad neviđenim" svjetlosnim efektima. Koliko li sam puta čuo ovu priču?



## Special OPS

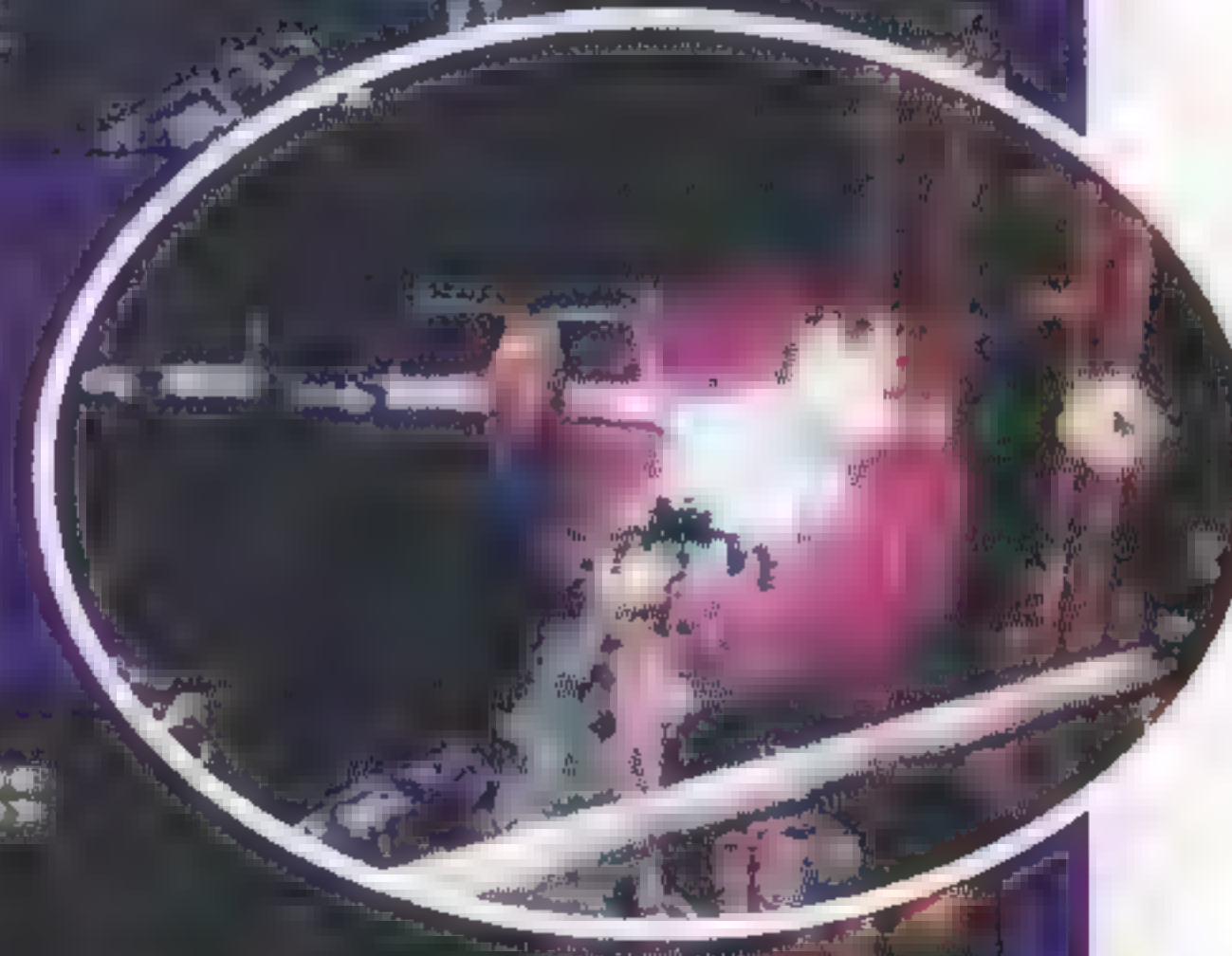
Ovo bi trebala biti prva u seriji igara o specijalnim operacijama američke vojske

gledanim (i igranim) iz prvog lica. Ako zvuči nejasno, evo jednostavnije: vi ste komandos i idete bum bum bum. Bit će tu najrazličitijih misija na svim mogućim terenima, oružja i opreme američkih marinaca, a za razliku od sličnih igara, tu su i ostali pripadnici vašeg odreda, što znači da nećete biti sami u akciji. Ono po čemu će se Special Ops razlikovati od ostalih Doom klonova su najrazličitije misije, od onih idi-i-uništi do izviđačkih izleta i oslobađanja talaca. Dodamo li tomu da vaš lik i cijela momčad postaju sve bolji kako se bliži kraj misije, čime se simulira stečeno iskustvo, pa ćete dobiti doista zanimljivu i nesvakidašnju igru.



## Viper

Sami u helikopteru, a protiv vas cijeli svijet. Vrlo poznato. Samo što ovaj put neprijatelji nisu Rusi ni Saddam, nego alieni koji su uzeli ljudska tijela a vi ste posljednji slobodni čovjek koji ih može spriječiti. Osim glupe i prežvakane priče, Viper će nam donijeti hrpetinu misija prepunih vatre i razaranja, s divnom grafikom i još ljepšim zvukom (sve ovo prema najavama i škrtim slikama). Pozornost posvećena detaljima trebala bi biti daleko iznad one u sličnim pucačinama, a brzi novi 3D engine i savršeno osjetljive kontrole pomoci će da se osjećate kao da uistinu sjedite u helikopteru. I posljednja vijest: vlasnici PC-a i PSX-a moći će uživati u Viperu tek početkom ljeta.





## Vigilante 8

Neslužbeni nastavak serije Twisted Metal svojom će grafikom i 3D engineom pokopati prijašnje epizode i ostaviti nas razjapljenih ustiju od čuđenja (tako bar kažu programeri). I ovdje je riječ o borbi u naoružanim i oklopljenim automobilima po arena-ama koje možete uništavati iz čistog užitka. Na izbor vam je ponuđeno 12 različitih vozila i vozača različitih karaktera te neobjavljeni broj najrazličitijih arena. Tajne arene i vozila će sigurno biti negdje iza ugla, kako to obično biva. U svrhu reklamiranja ove igre, IGN i Activision organiziraju nagradno izvlačenje, a

izvučeni srećkovići će svoje ime pročitati u samoj igri (valjda će pisati na kanti za smeće ili sličnom rekvizitu). Nažalost, morate biti državljanin SAD-a ili Kanade da biste sudjelovali u izvlačenju.



## Circuit Brakers

Ova je igra zapravo nastavak poznatog Mindsapceovog hita Supersonic Racers i trebala se zvati Supersonic Racers 2, no ime joj je promijenjeno da bi se pokazalo

kako kompanija ne želi zarađivati (ma vruga ne želi!) na slavi svog prethodnika. Circuit Brakers nam donosi 16 staza za jednog igrača, i još toliko u multiplayer načinu, punih prečaca, tajnih prolaza i smrtonosnih skokova.

Naravno, tu su i skrivene staze i skrivena vozila (kao da vam nije dovoljno desetak ponuđenih). Bolja brzina grafika, veći i detaljnije nacrtani auti, više staza - ovo će biti igra za vozače-megalomane.

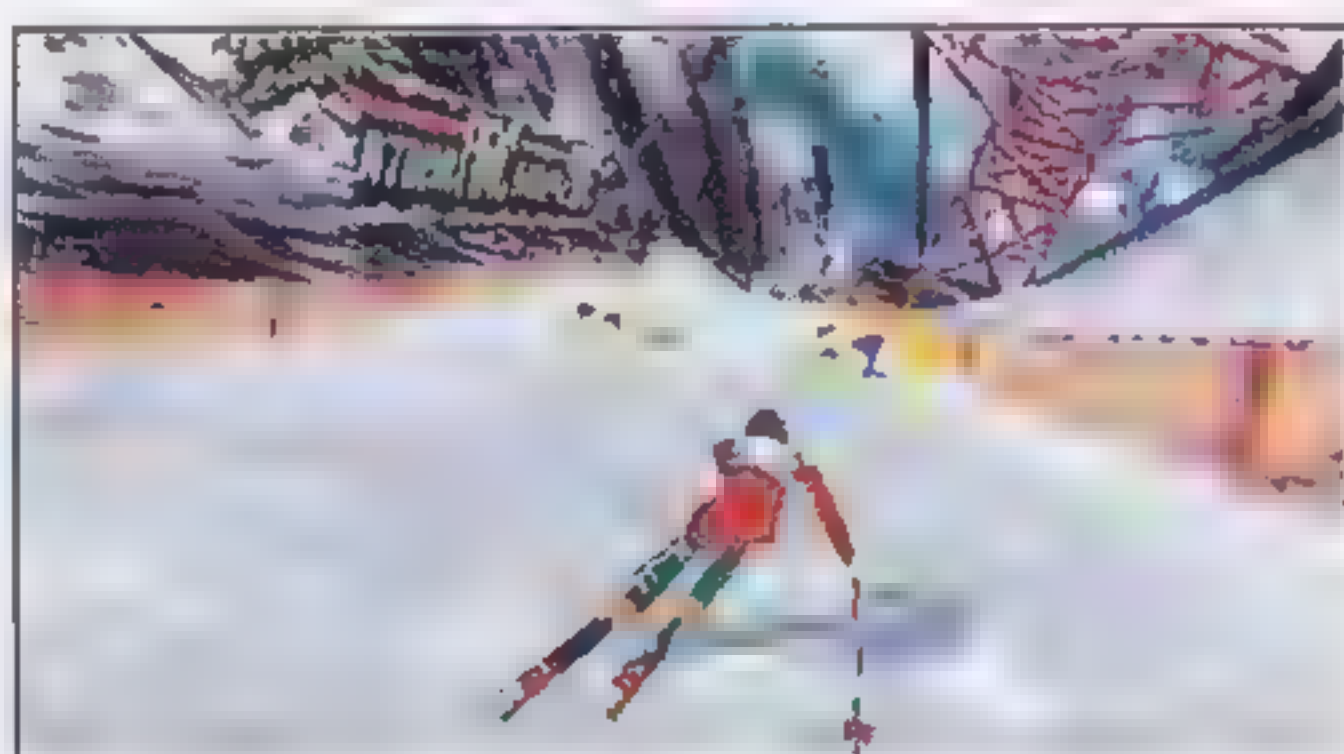
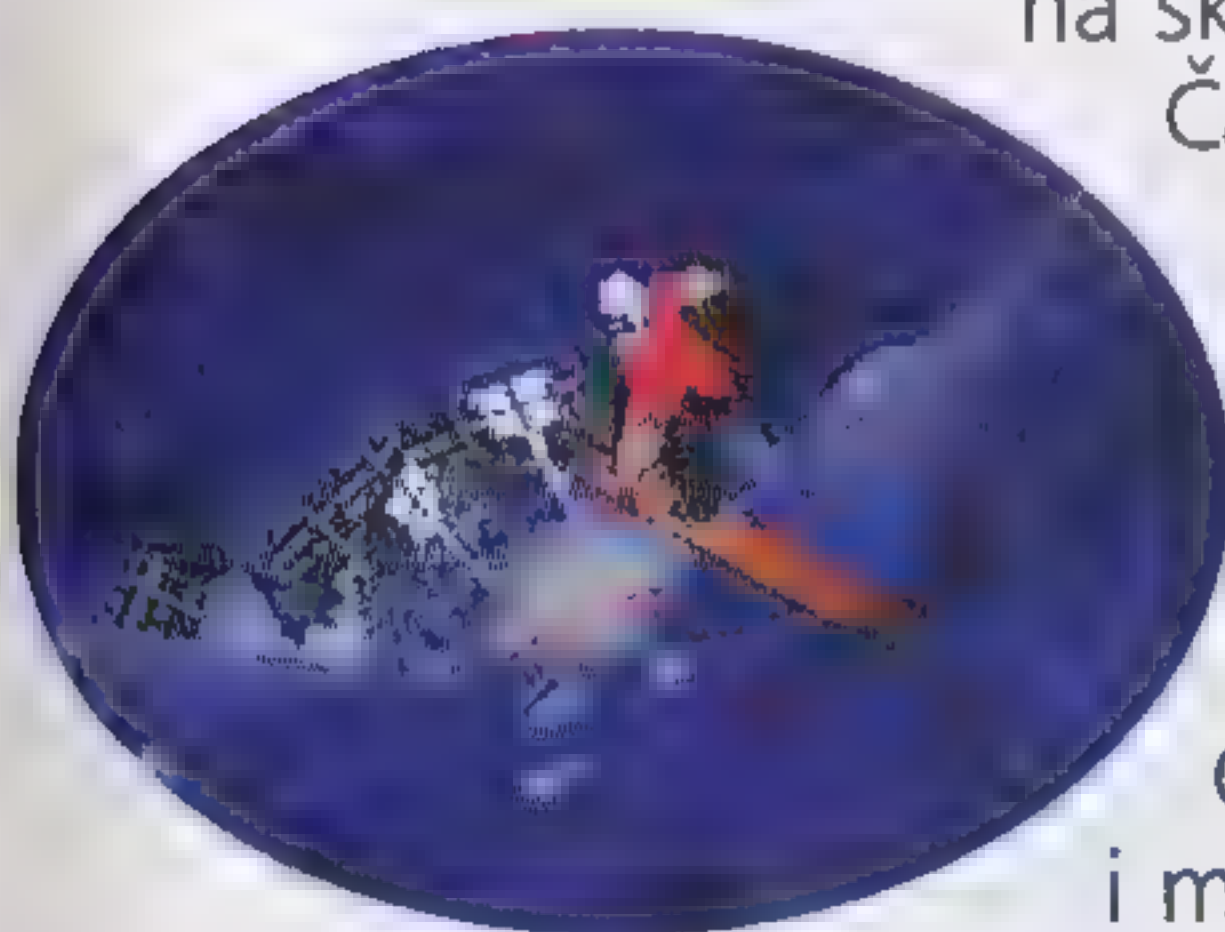


## Snow Racer 98

Ocean nam za PSX i PC priprema novu utrku snježnim površinama. Bit će tu vožnje na skijama i snowboardu, izvođenja akrobacija, možda i grudanja.

Čak će biti moguće igrati i udvoje na jednom ekranu, za potpuni doživljaj. Momci iz Oceana hvale se da će ovo biti dosad najbrža simulacija skijanja, osjećaj gotovo jednak stvarnom, a sve zahvaljujući novom 3D engineu Grizzly 3D.

Čini se da su u to uspjeli uvjeriti i mnoge poznate tvrtke koje su pristale sponzorirati ovu igru pa ćete na reklamama uočiti imena kao Dynastar, Nidecker, Dynamic, Burton, Atomic, Salomon, Rossignol i sl.



# F1 KOMPJUTOR d.o.o.

SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6  
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr

**VELEPRODAJA:**

konfiguracija

licenc. softvera

pisača

komponenti

potr. materijala

"Speed - No Risk"



JANUS



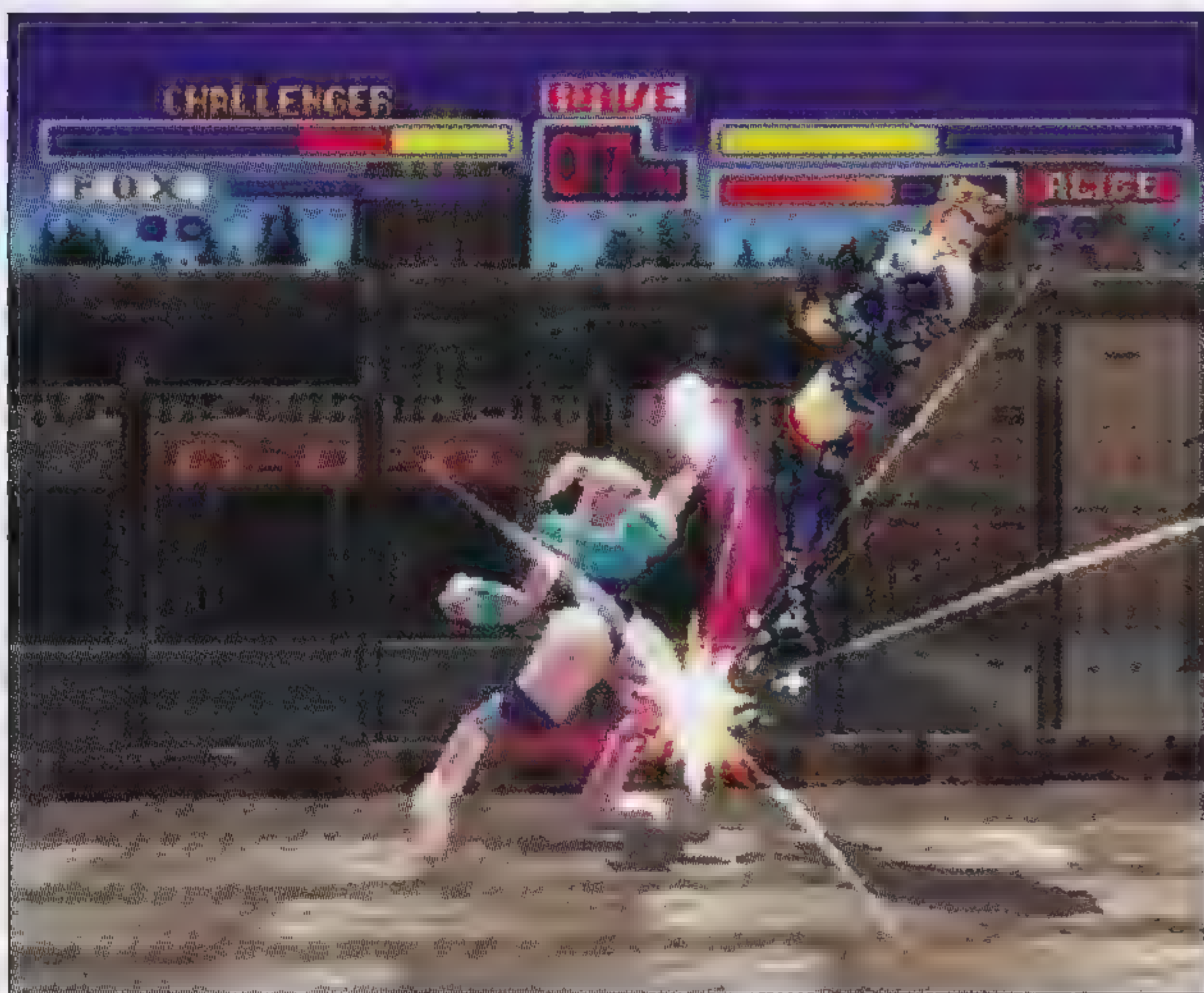
## SATELIT-tbm d.o.o.

Odranska 1A, 10000 ZAGREB, HRVATSKA (Croatia)  
Tel.: +385 1 61 95 314, fax: + 385 1 61 95 320



# Bloody Roar

Berislav Jozić



U ovoj tučnjavi je sve puno krvi koja prska svuda oko i specijalnih efekata.

**M**nogim je tvrtkama, čini se, postalo najvažnije pojaviti se što češće na tržištu s kakvom novom igrom, a rezultat toga su nedorađeni i nedovršeni proizvodi. Takva je i *Bloody Roar* - donosi mnogo dobrih ideja i inovacija, ali se ne može pohvaliti kvalitetnom izvedbom. Pred nama je standardna 3D tučnjava (ovaj se žanr na PSX-u pojavio odmah na početku). Kako je igračka publika navikla na igre ovog tipa, svaki novitet mora donijeti nešto revolucionarno želi li biti prihvaćen i igran. U ovoj je igri

mного novina, no hoće li je igrači prihvatiti, odlučit će vrijeme te količina i ozbiljnost njenih "mana". *Bloody Roar* se razlikuje od ostalih tučnjava mogućnošću likova da se tijekom borbe transformiraju u divlje zvijeri, čime im udarci postaju razorniji i raznovrsniji. Ova mogućnost na raspolaganju vam je tek kad izvedete nekoliko uspješnih udaraca i kad se vaš *Beast-o-Meter* dovoljno napuni. Zanimljive transformacije likova same po sebi čine igru zanimljivom, ali *Bloody Roar* ima još toga za ponuditi.

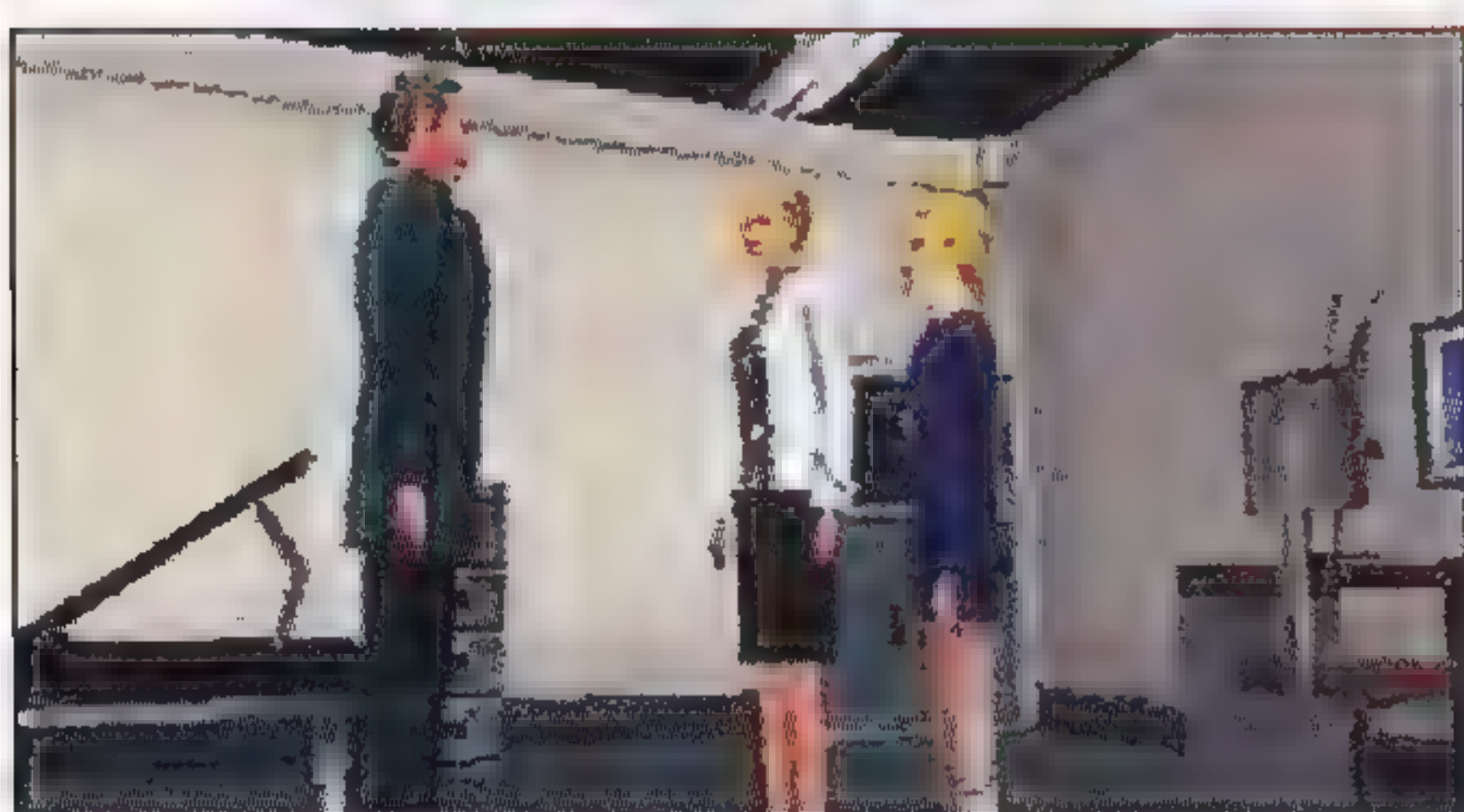
Grafika okoliša je izvrsna i u uvodnim i u završnim animacijama, specijalni efekti posebnih udaraca su vrlo lijepi, a krv koja prska unaokolo dodatak je koji bismo rado vidjeli u svim tučnjavama. Osim dobrog vizualnog izvođenja, ponudeni su mnogobrojni i zanimljivi načini igranja pa vam *Bloody Roar* neće dosaditi nakon polusatnog isprobavanja likova. Pa, ako je sve tako lijepo, o kakvim sam to manama govorio u uvodnoj rečenici? Prva mana ove igre ogleda se u sporosti likova. Ako niste igrali

*Soul Blade*, nećete to odmah uočiti, ali poslije će vas itekako izluditi svojom sporošću. Za razliku od mnogih igara, likovi su vrlo oštri i šareni, no kako se to postiglo smanjivanjem broja poligona, pomalo su kockasti (što se jako dobro vidi pri povećanim i usporenim završnim udarcima). Druga velika mana je upravljanje likovima, koje je moglo biti mnogo bolje riješeno. Dva gumba za udarce i dva za pretvaranje u zvijer zvuči primamljivo, ali to znači da je i broj mogućih udaraca i tehnika bitno smanjen (zašto, kvragu, nisu uporabili i L1, L2, R1 i R2 tipke?). Iako je blokiranje vrlo važna tehnika u igri, možete ga izvesti samo ako se ne mičete, tj. vaš ga lik automatski izvodi u opuštenom stavu. Manji prigovor prekratkim i konfuznim animacijama nije nešto na čemu bi se trebalo zadržavati, ali sve zajedno umanjuje privlačnost ove igre. Usprkos navedenim nedostacima, *Bloody Roar* je prilično igriv, osobito igrate li udvoje, a različiti skriveni načini igre (*bonus modes*) mogu vam pružiti sate ugodnog igranja - ako ste spremni zaboraviti ili pretrpjeti mane ove igre. 🎮

Bloody Roar		3D tučnjava
Proizvođač	Hudson	Željelo se dati puno, ali je sveukupni dojam, ipak, osrednji. <b>75</b>
Izdavač	Virgin Interactive	
Ostale platforme		<input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> PC

# Clock Tower

Berislav Jozić



Glavnina igre se vrti oko razgovora s likovima, u potrazi za ubojičinim tragovima.

**J**oš jedna point'n'click avantura probila se u moru arkadica, tučnjava i vožnji. *Clock Tower* donosi žanr prilično nezastupljen na PSX-u koji će vam prirediti mnogo uzbudljivih trenutaka, ali i straha koji nikad nećete zaboraviti. I sami ste zaključili: riječ je o horor-avanturi (ako niste, nikom ništa). U ulozi djevojke (imate dvije na izbor) rješavate slučaj odvratnih *Clock Tower* ubojstava, a nakon nekog vremena počne vas progoniti strašni ubojica s golemim škarama. Možda priča ispričana na ovaj način djeluje jednostavno i pomalo glupo, ali u igri je ona

detaljno razrađena, s hrpom različitih likova i lokacija, pa sve izlaga kao dobar horor film. Šećući gradom po danu, razgovarajući s ljudima, istražujući naokolo i skupljajući korisne predmete, igranje će vam se učiniti lagano i pomalo obično. Ali kada padne noć i *Scissorman* vas počne goniti, igra dobiva užasan tempo, morate bježati, skrivati se i postavljati zamke da biste preživjeli i pobijedili opasnog manijaka. Osjećaj straha doživljen u ovoj igri može se mjeriti s najgorim trenucima *Resident Evila*. Osim intrigantnom pričom (s nekoliko različitih završetaka), dočaran je i izvrsnom zvučnom i glazbenom podlogom. Zvučnu podlogu nadopunjuju različiti efekti, od kojih je najzastrašujuće metalno škljocanje ubojičinih škara koje vas prati dok bježite kroz hodnike starog dvorca ili podruma napuštenog laboratorija.... brrrr.

Za razliku od slušnog dojma, koji svojim digitaliziranim govorom (nažalost, ne kroz cijelu igru nego

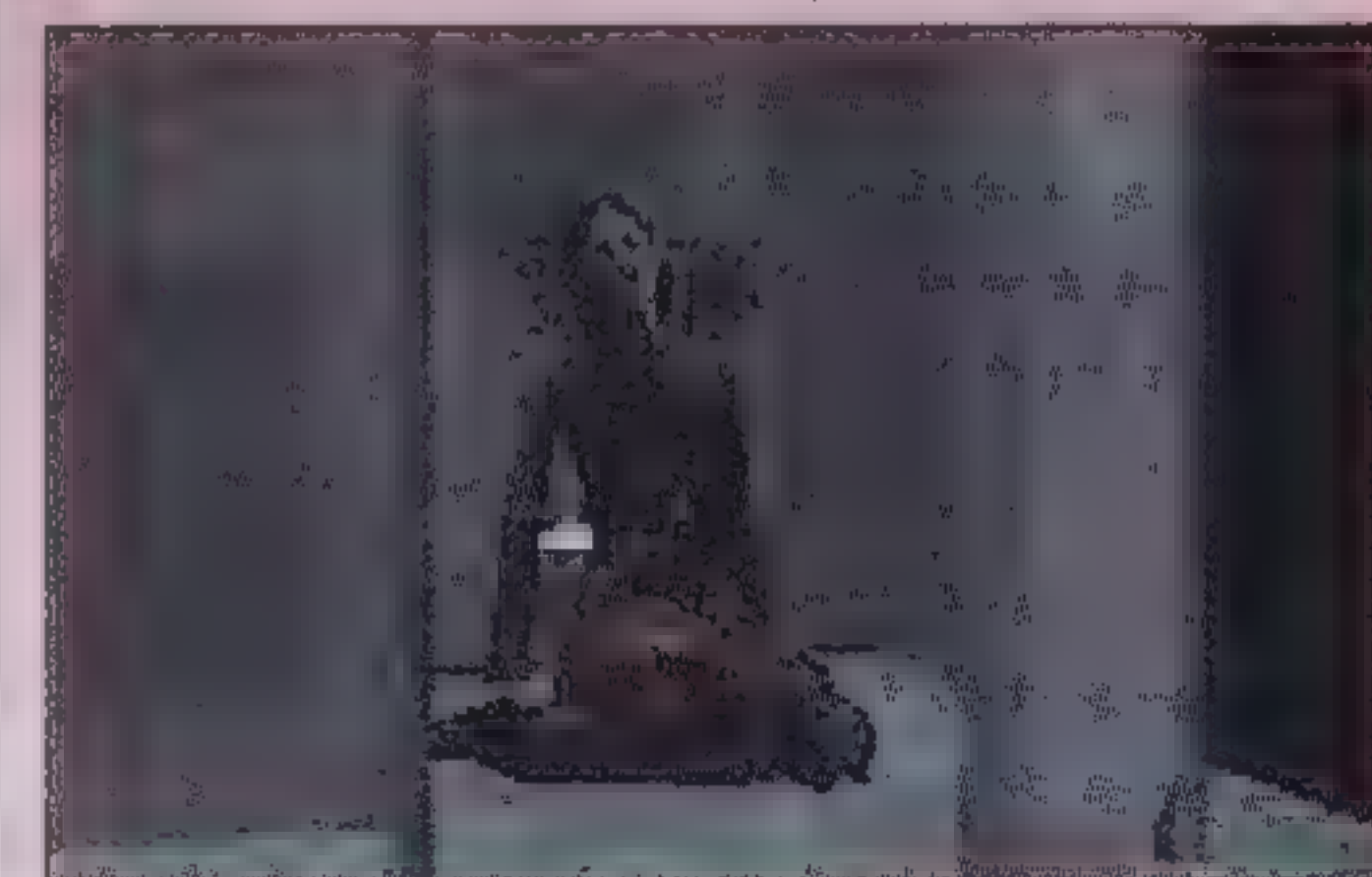
samo na pojedinim mjestima), glazbom i efektima zaslužuje visoku ocjenu, vizualni je dio na nešto nižoj razini. Iako je 3D okružje dobro dočarano rotirajućim pogledom, a predmeti i likovi prilično kvalitetno oslikani sustavom poligona, *Clock Tower* se ne može pohvaliti velikim brojem boja i doradenim izledom karakterističnim za moderne igre. Možda su autori takvim okružjem željeli pojačati i ovako nabijenu atmosferu igre, ali je onda uspjeh upitan. Ovako dobroy priči ne bi škodila veća usmjerenost na detalje i zanimljiviji okoliš. Umjesto zaključka, mogu samo reći da, usprkos manjim



Kada ovaj momak krene na vas, bijeg će biti jedino rješenje.

## Zanimljivost

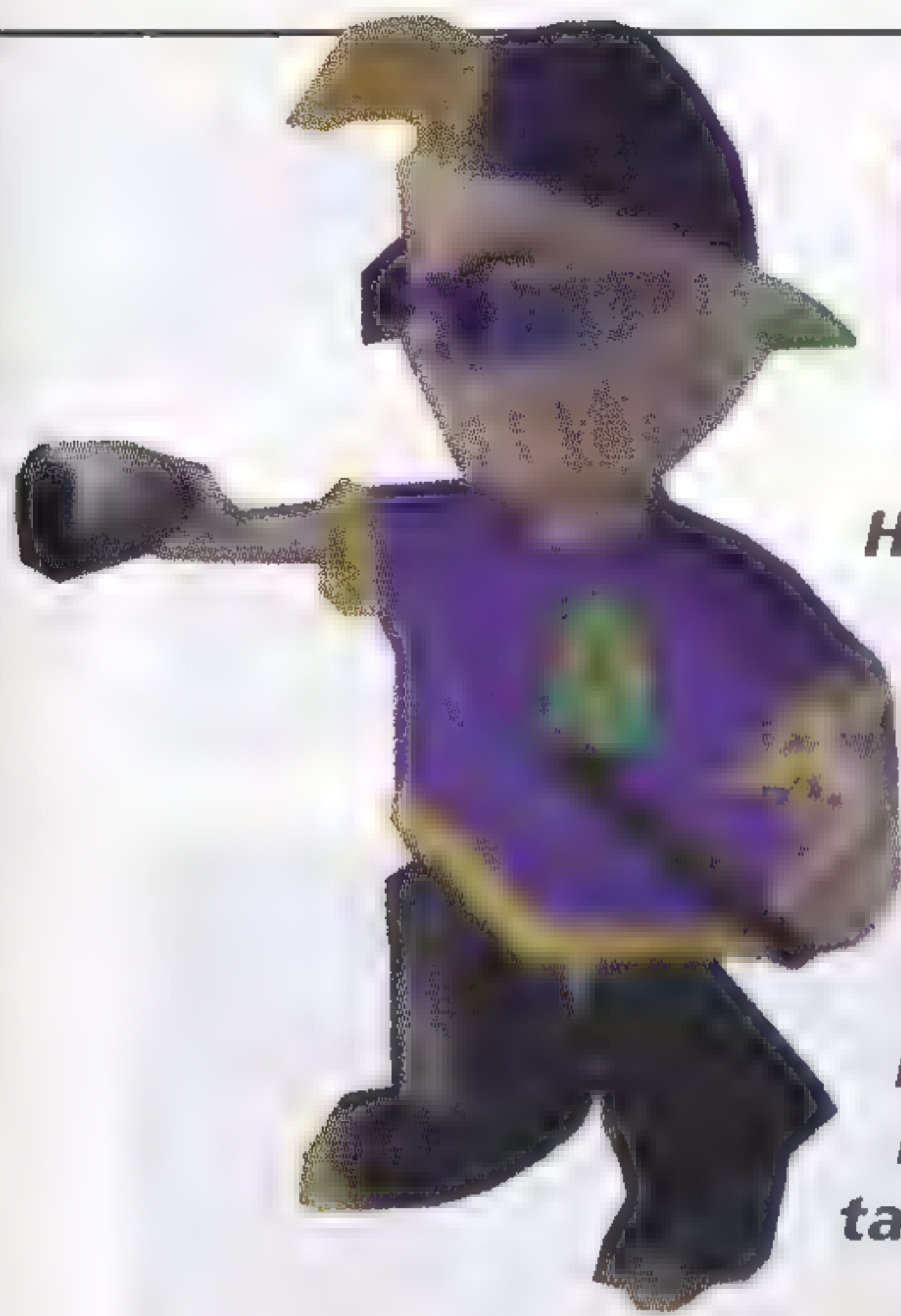
**Upozorenje!** Ova igra sadrži prizore koji nisu za svakoga. Ima tu rezanja glave, ruku, nogu i drugih dijelova tijela, otvaranja utrobe i prsnog koša ogromnim škarama i ostalih grozota. Zbog takvih je prizora *Clock Tower* izbačen iz mnogih prodavaonica igara u zemljama članicama Europske zajednice.



nedostacima, ova igra zavrijeđuje pozornost. 🎮

Clock Tower		Point'n'avantura
Proizvođač	ASCII Entertainment	Vrlo igriva avantura izvanredne priče i horor atmosfere no pomalo zastarjele grafike. <b>75</b>
Izdavač	ASCII Entertainment	
Ostale platforme		<input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> PC





# Rascal

**Hi! Zovu me Rascal (Vragolan u prijevodu - hmm, koje li slučajnosti, to je jedan od Berinih mnogobrojnih nadimaka), svakako ne zbog mog divnog karaktera. Tata svoje instrumente drži u podrumu i ne voli me ondje ni vidjeti, ali ja se kojiput zavučem i pronjuškam uokolo. Šetajući tako između strojeva, iznenada se stvorio neki čudak i odvuкао mi tatu u vremenski procjep. Brzo iskoristih prigodu, pregledah laboratorij i kupih cool pljucu koja ispućava balončiće od sapunice. Ipak, nakon par sati pro-radiše osjećaji: morao bih uskočiti u vremenski stroj i otići po tatu, zakasnit će na večeru. Ideš sa mnom?**



Ne liči li ovo previše na Croc? Ili Crasha? Pandemoniuma? Nema veze, izgleda savršeno...

**P**rikriivanje loše priče divnom grafikom je stara fora, ali u ovom slučaju kamuflaža je tako dobra da je lošu ideju teško i primjetiti. *Rascal* je 3D arkada užasno nalik *Crocu*, s tom razlikom što je ovdje riječ o dječaku, a ne reptilu, koji ide naokolo, rješava zagonetke, skuplja ključeve, otvara vrata i, ukratko, radi sve ono što svaki junak arkadnih igrara radi još od postanka tog žanra. Naravno, sve je puno bonus predmeta, gadnih neprijatelja što ih ubijate svojim čudnim pištoljem te skrivenih soba i nivoa. U *Rascalu* se sve vrti oko putovanja kroz vrijeme pa je svaki od 7

ogromnih nivoa podijeljen u tri dijela - sadašnjost, prošlost i budućnost. Kroz igru možete pratiti promjene u okolišu putujući iz epohe u epohu (gusarski brod u prošlosti plovi, u sadašnjosti leži na dnu mora, a u budućnosti je nasukan u prašnjoj pustinji), i vidjeti što će se dogoditi Zemlji - dopustite li negativcima da pobjede. Glavni je lik dizajnirao *Jim Hanson's Creature Workshop*, cijela se igra vrti brzinom od 60 slika u sekundi, a programeri tvrde da je na ekranu cijelo vrijeme ni manje ni više nego 230 000 boja (da mi je znati tko ih je brojao). Sve u svemu, mislim da nećemo tako skoro vidjeti igru

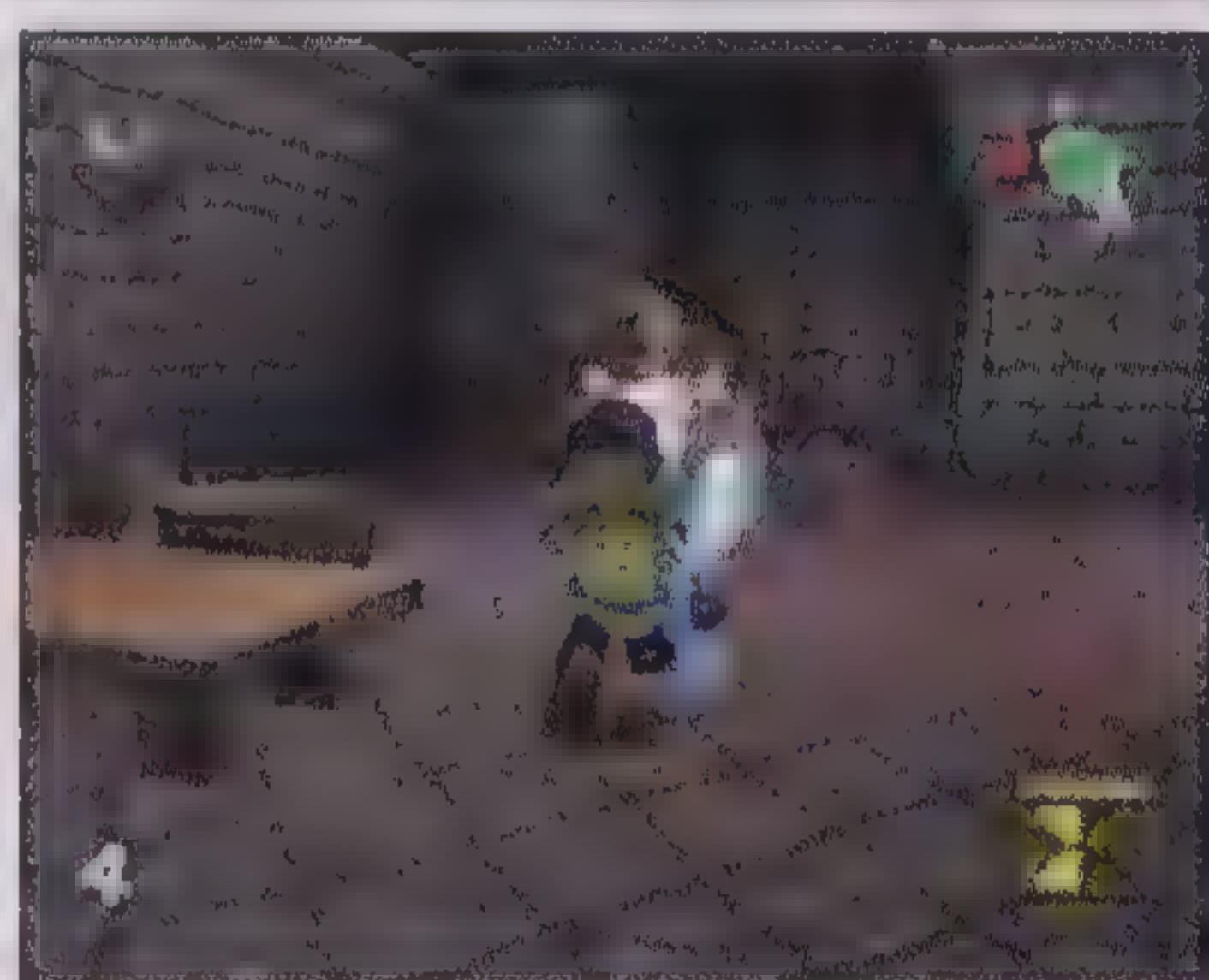
koja bi nadmašila *Rascala* vizualnom opremljenošću. Zvučna je podloga dobra, ali je isprva nećete ni primjećivati jer će vas u potpunosti zaokupiti prekrasna grafika. Dodamo li tomu i vrlo kratko vrijeme učitavanja, podršku za analogni kontroler, a u verziji za PC i 3D kartice, i sami ćete shvatiti da su *Psygnosis* na pameti bile samo dvije stvari - savršena igrivost i grafički izgled. I, doista, *Rascal* se toliko približio savršenoj arkadi da bi se između teško mogla ugurati pribadača.

Nakon svih hvalospjeva, sigurno se čudite zašto *Rascal* nije dobio najviše ocjene. Jednostavno, u njemu nema ni mrve originalnosti - sve na što ovdje nađete već je viđeno u *Crocu*, *Crashu*, *Pandemoniumu* ili nekoj sličnoj igri. Nivoi u egipatskom stilu ili oni koji dočaravaju izgubljenu *Atlantidu*, životinje koje vas stalno napadaju i zamke koje morate preskakati i izbjegavati, sve ima poznati izgled i ako se svim srcem ne unesete u igru, stalno ćete imati "been there, done that" osjećaj. Ipak, svima ću preporučiti da zaigraju *Rascala* jer predstavlja vizualni vrhunac u svom žanru, što u doba prevelike konkurencije znači mnogo. 🕒



## Savršenstvo izvedbe

Grafički atributi kojima se ova igra odlikuje su uistinu vrhunski. *Psygnosis* je na tom polju napravio odličan posao, iako su se mogli malo potruditi oko koncepta koji je sve samo ne originalan. No, ako volite arkadice u stilu *Crash Bandicoota*, *Pandemoniuma*, *Croca* i sličnih, *Rascal* ne biste nikako smjeli zaobići jer se radi o igri koja je iskopirala najbolje elemente spomenutih igara, a grafički je bolja nego sve tri odjednom...



Smanjivanje lika kad se udaljava u "dubinu" ekrana napravljeno je savršeno glatko.



Idiote zastarjeli, protiv moje pljuce na balončiće od sapunice nemaš nikakvih šansi.

## Rascal

Arkada

Proizvođač *Travellers Tales*

Izdavač *Psygnosis*



• Neoriginalnost

81

• SUPER grafiku  
• Cool glavnog lika  
• Kratko učitavanje



Platforme

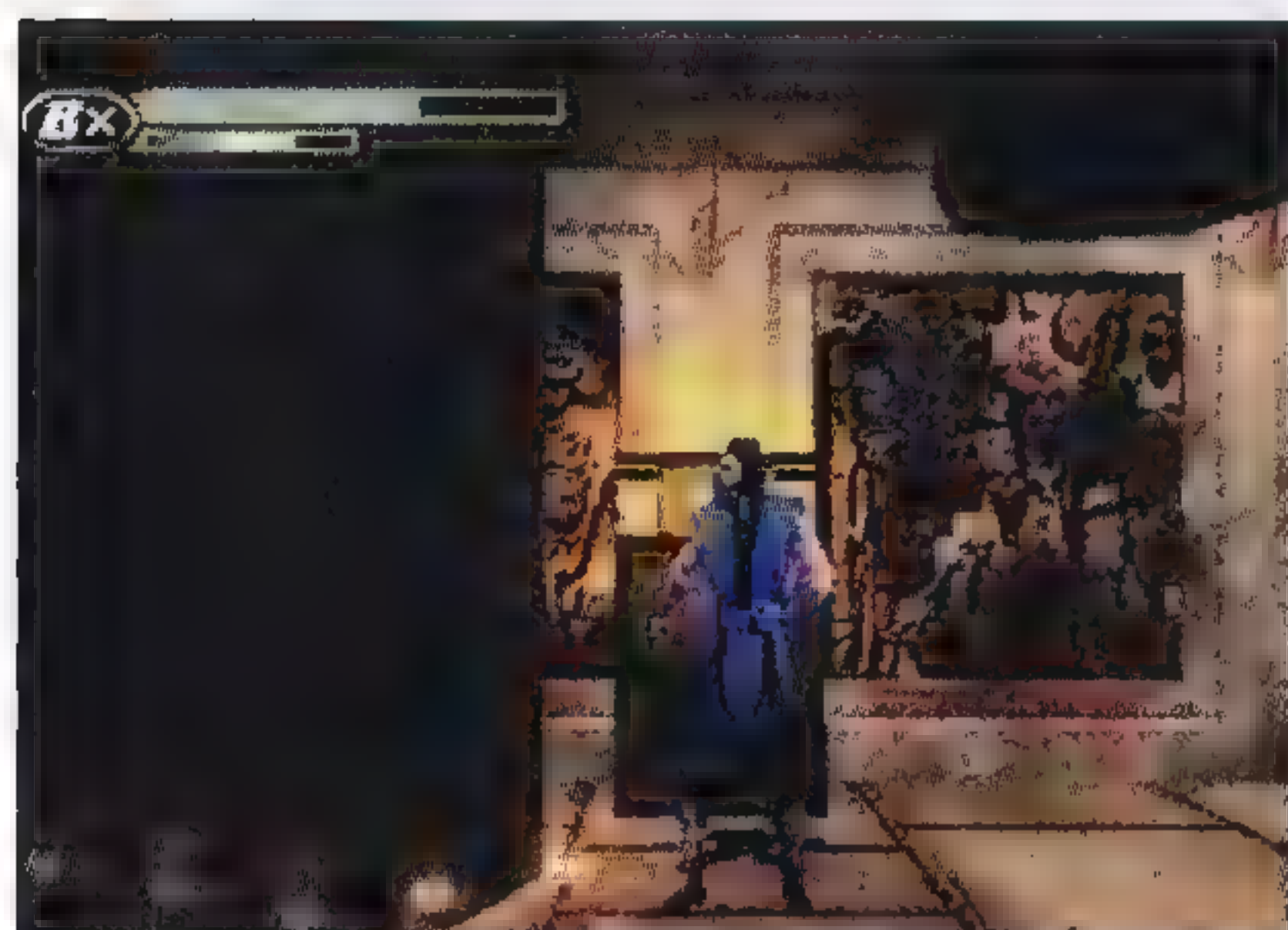
☒ PC  
☒ PSX  
☐ N64

Predivna grafika i tehnička dorađenost u ovoj igri znače mnogo, pa se *Rascal* neće svidjeti samo onima koji u igri traže isključivo originalnost.



# Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero

Berislav Jozić

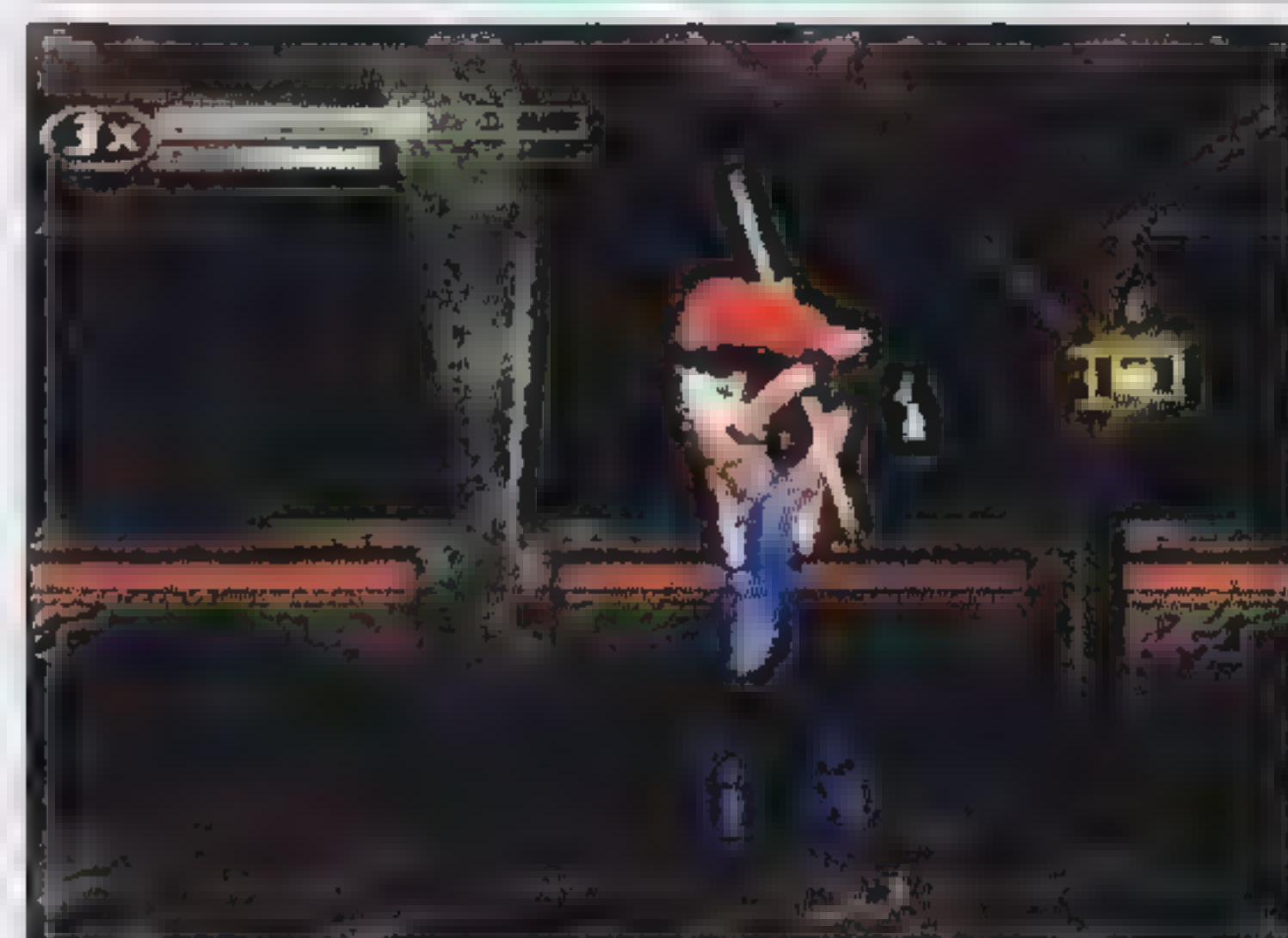
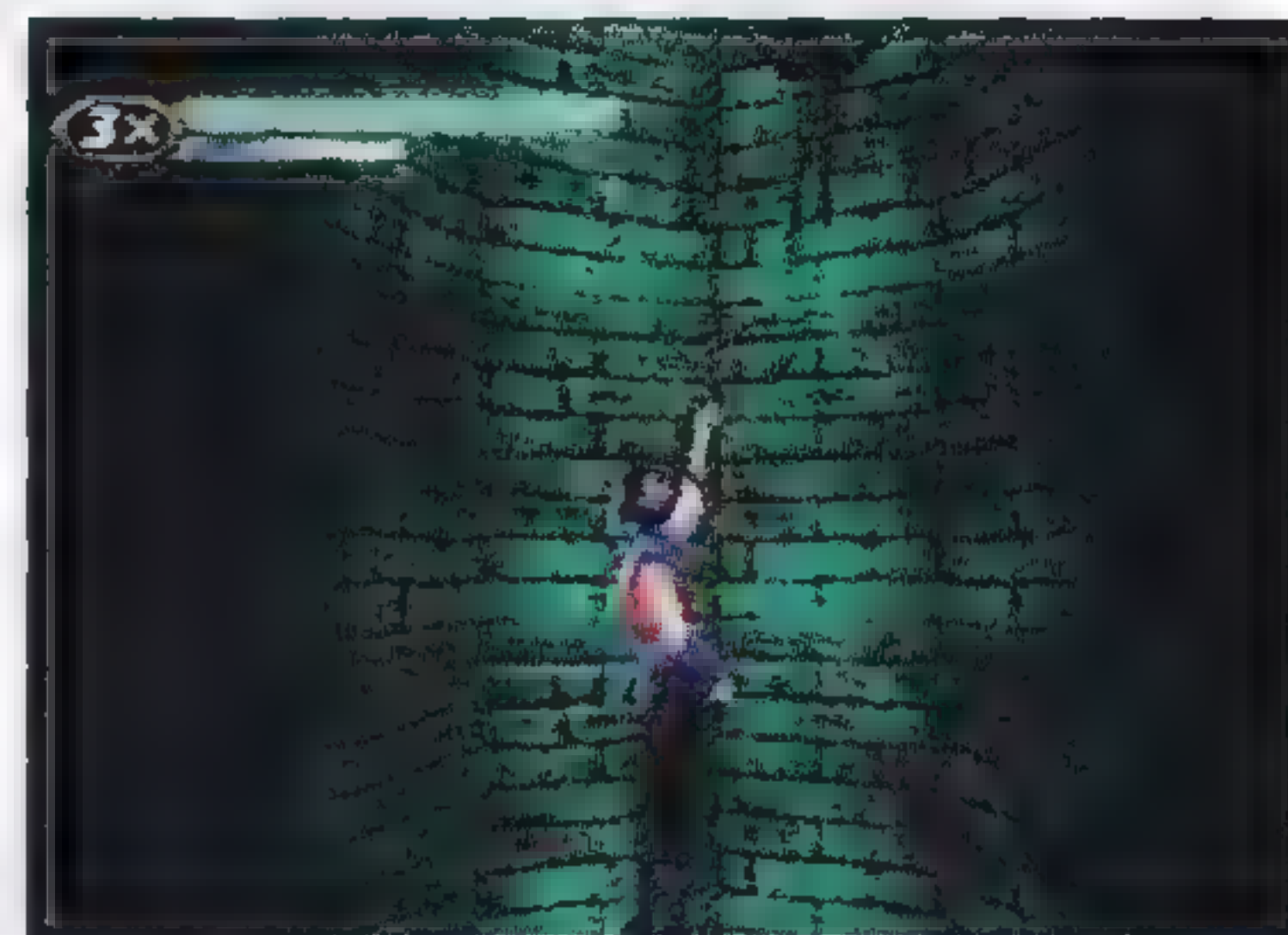


Padajući stupovi prva su prepreka za koju samo snaga neće biti dovoljna.

Što se sve može izvući iz *Mortal Kombata*? Nakon tri nastavka koja su do kraja istražila mogućnosti 2D tučnjave s digitaliziranim likovima, *Midway* nam sprema i četvrti, gdje ćemo naše omiljene borce gledati u 3D-u. A dok čekamo na taj "dragulj", da nam vrijeme brže prođe, dobili smo *MK Mythologies: Sub Zero*. Ova igra (prema najavama, tek prva iz *Mythologies* serijala) odigrava se vremenski prije dosadašnjih *MK* nastavaka i objašnjava povijest pojedinih boraca. Kao što se i iz naslova zaključuje, prvi dio serije bavi se simpatičnim ninjom *Sub Zerom*. U ulozi *Sub Zera*, na kog gledate iz 2D perspektive kao i u svim

*MK* igrama, morate prijeći nekoliko misija koje vam je zadao vaš učitelj *Scorpion*. Misije se uglavnom sastoje od kretanja udesno (ili ulijevo, a ima i malo penjanja i spuštanja), ubijanja svakoga tko vam stane na put i prelazanja fizičkih prepreka, a na kraju morate ubiti i bossa. Usput skupljate ključeve, ljekovite napitke i kamene ploče s uklesanim savjetima (koje, kao slučajno, lebde u zraku i čekaju da vi naidete), a za svakog pobijeđenog neprijatelja dobivate određeni broj iskustvenih bodova koji vam omogućuju prelazak na viši nivo. Svi udarci iz dosadašnjih igara su uključeni, a specijalne udarce morate pokupiti putem i rabiti ih ovisno o količini leda koju trenutačno posjedujete (*ICE* metar nalazi se u gornjem lijevom dijelu ekrana i polako se puni). Sve to ne bi ni bilo tako loše da su se crtači malo više potrudili. Ovako, grafika čitave igre izgleda kao da je napravljena prije nekoliko godina - svi likovi jesu digitalizirani, ali su im pokreti kruti i jednostavni, a okoliš daje osjećaj praznine i "ispranosti". Ideja da se likovi na nekim mjestima smanjuju, što bi trebalo dočarati perspektivu, potpuno je uništena katastro-

falnom izvedbom, a jedina svjetla točka u vizualnom dojmu su *FMV* sekvence između misija koje su uistinu kvalitetne. Nažalost, poprilično su dugačke (45-75 sekunda) pa nisu stale na verziju za *N64* - zamijenjene su slikama i tekstom, čime je *Nintendo* inačica izgubila dio atmosfere. Kad smo već kod usporedbi, spomenimo i zvučnu podlogu, koja je na *PSX*-u još podnošljiva, ali na *N64* zvuči kao da se sve odvija u bačvi. *Nintendo* je u ovoj igri uistinu izvukao kraći kraj. Ono što je na obje konzole jednako loše su kontrole. Iako je kretanje na jednu stranu i udaranje riješeno sasvim zadovoljavajuće, okret je premješten na poseban gumb i sporiji je nego što bi trebao biti pa se često događa da vas protivnik udari zato jer se vaš lik nije okrenuo na vrijeme (ne znam samo što je falilo starom načinu okretanja tipkama za smjer?). Veliki se problem javlja i kod izvođenja skokova potrebnih za preskakanje provalija - zbog loših kontrola često ćete gubiti život jer uvijek trebate biti točno na rubu prijašnje platforme da biste doskočili na sljedeću (oh, kako to mrzim!). Sve u svemu, bolje bi bilo zaobići ovaj naslov i pričekati *MK4*. ☹

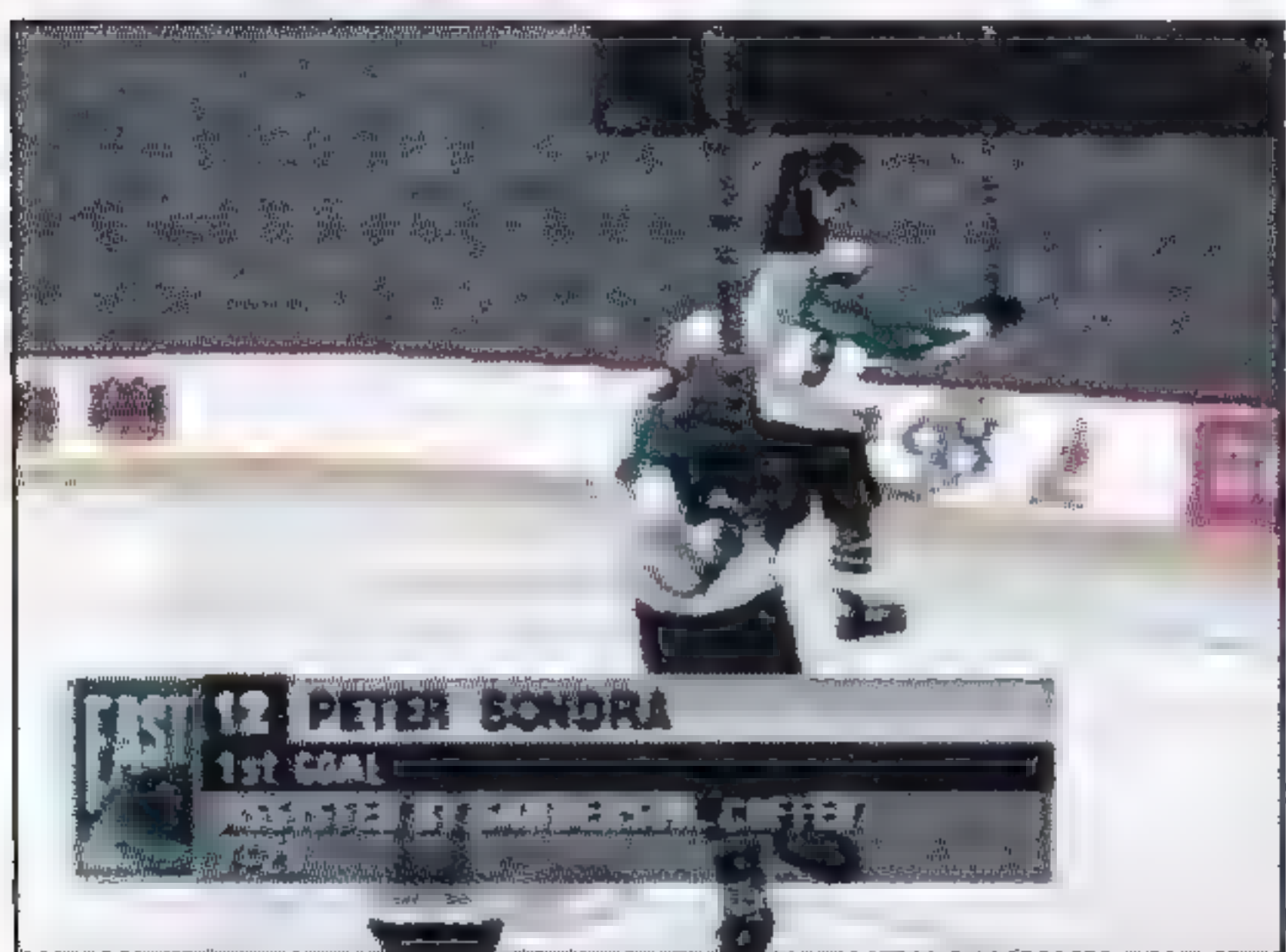
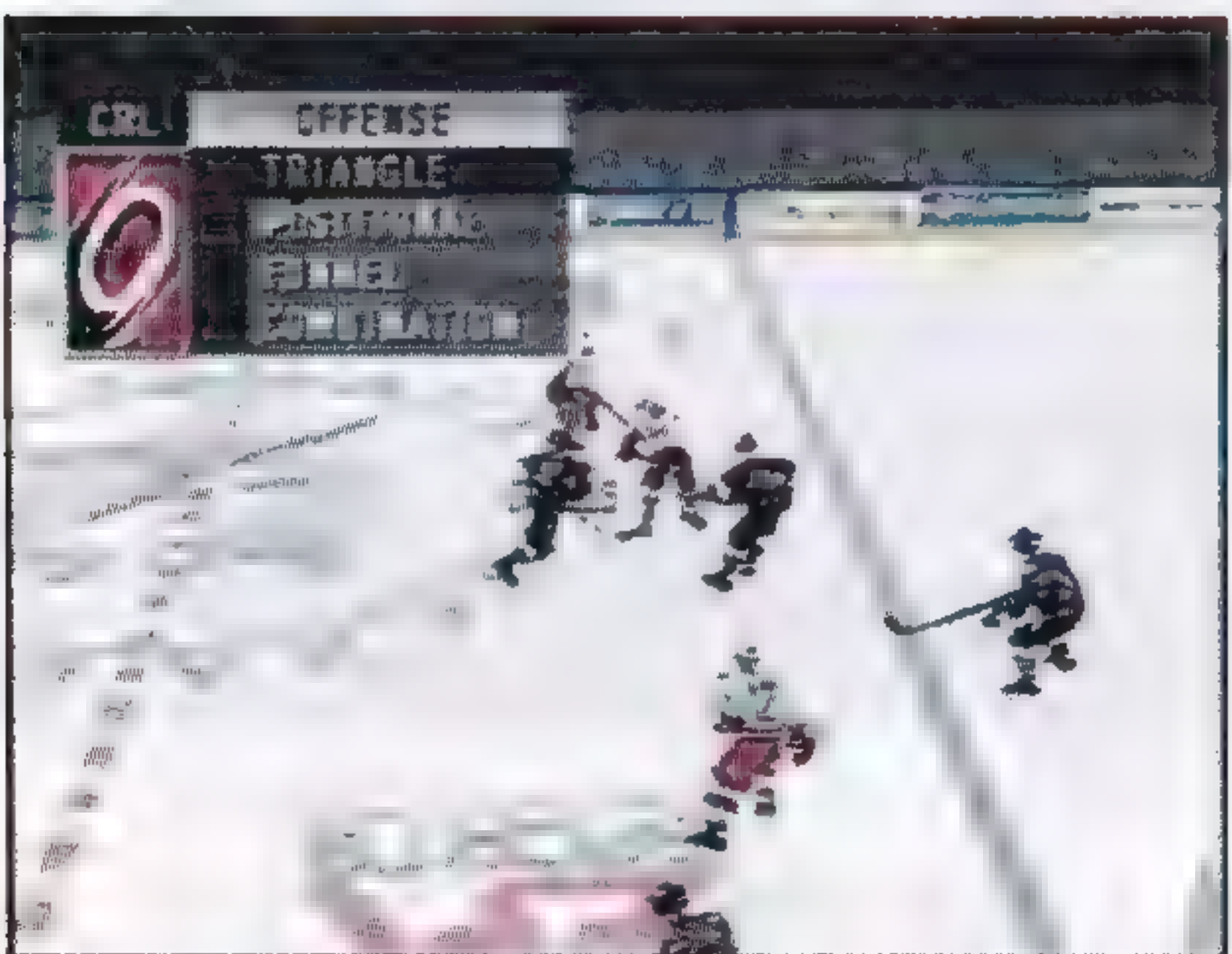


Grafika je, na žalost, ostala u 2D...

Sub Zero		Tučnjava
Proizvođač	Midway	Dobra zamisao uništena lošom grafikom i kontrolama. Dakle, samo za obožavatelje.
Izdavač	Midway	
		<b>45</b>
Ostale platforme		☑ PSX ☑ N64

## NHL 98

Mrvoje Herceg



Poslovica kaže: napad je najbolja obrana. Oduzmite protivniku pak i krenite odmah u napad. Iz kontre ćete najlakše postići gol, a kada to uspijete, sreći vaših igrača neće biti kraja.

*NHL '98*. Neke su stvari samo doradene, a neke nanovo napravljene, pri čemu su uvažavani i prijedlozi kupaca prošlogodišnje *NHL* simulacije. Grafika je poboljšana, igrači su bolje animirani i bolje izgledaju. Nažalost, još su uvijek kockasti, ali je to sada manje izraženo. Publika i sad izgleda kao da ju je valjak pregazio, ali to za ugođaj i nije najvažnije, dok je zvuk kao u stvarnosti - komentator ne ponavlja često iste komentare, a ovisno o situaciji mijenja i ton (kad je netko u prilici za gol, početak će vikati, a kad nema akcije na terenu, zvučat će pomalo pospano). Upravljanje je znatno pojednostavljeno jer se igranje oslanja na 4 tipke čije se funkcije mijenjaju u obrani i napadu. Umjetna inteligencija je iznenađujuće doradena

- protivnički igrači napadaju organizirano, a takvi su i u obrani. Ako vam se ne sviđa kako golman brani, možete sami upravljati njime, što je jako dobro u multiplayer modu kad jedan igrač može biti golman. Igra podržava i *multitap* pa istodobno može igrati do 8 igrača. Igrači se u svakoj situaciji drugačije ponašaju: postignu li gol, početak će opće veselje, a tako će biti i na kraju utakmice - ako sudac pošalje igrača na klupu, ovaj će mu najprije uputiti nekoliko lijepih riječi (mi ih, nažalost, ne čujemo) pa tek napustiti teren udarajući po ogradi. Prečesti sudari nekih igrača završit će tučnjavom u kojoj ćete moći izudarati protivnika iz daljine ili raspaliti po njem serijom brzih, izravnih udaraca u glavu. Oba će se igrača naći na klupi, ali čovjeka vesele male stvari. Igrača je 500-tinjak i različite su im karakteristike (naravno, vi možete kreirati svoje i dati im nove karakteristike), a momčadi 44: 26 iz *NHL-a*, 2 *All star* i 16 su reprezentacije (kanadskoj i američkoj su dane bolje karakteristike nego što ih ima konkurencija). Ipak, pravom taktikom i mudrom igrom moguće je potući i naizgled jaču momčad. *NHL 98* je teži nego prijašnje verzije i bitno

je brži, što uvelike povećava dinamičnost i uzbuđenje tijekom utakmice. Sve u svemu, *EA Sports* svojom *98-icom* nije razočarao, sada nam još samo ostaje čekati *NHL '99* i prepustiti se mašti na volju. It's in the game... ☹



Jedna od mnogih maski koje je moguće pogledati.

NHL 98		Simulacija hokeja
Proizvođač	EA Sports	Definitivno najbolji hokej na <i>PSX</i> -u dosad.
Izdavač	Electronic Arts	
		<b>87</b>
Ostale platforme		☑ PSX ☑ PC

**E**A Sports nastavlja s izdavanjem novih nastavaka simulacija popularnih sportova. Uz *Fifu* i *NBA*, ove godine možemo zaigrati i

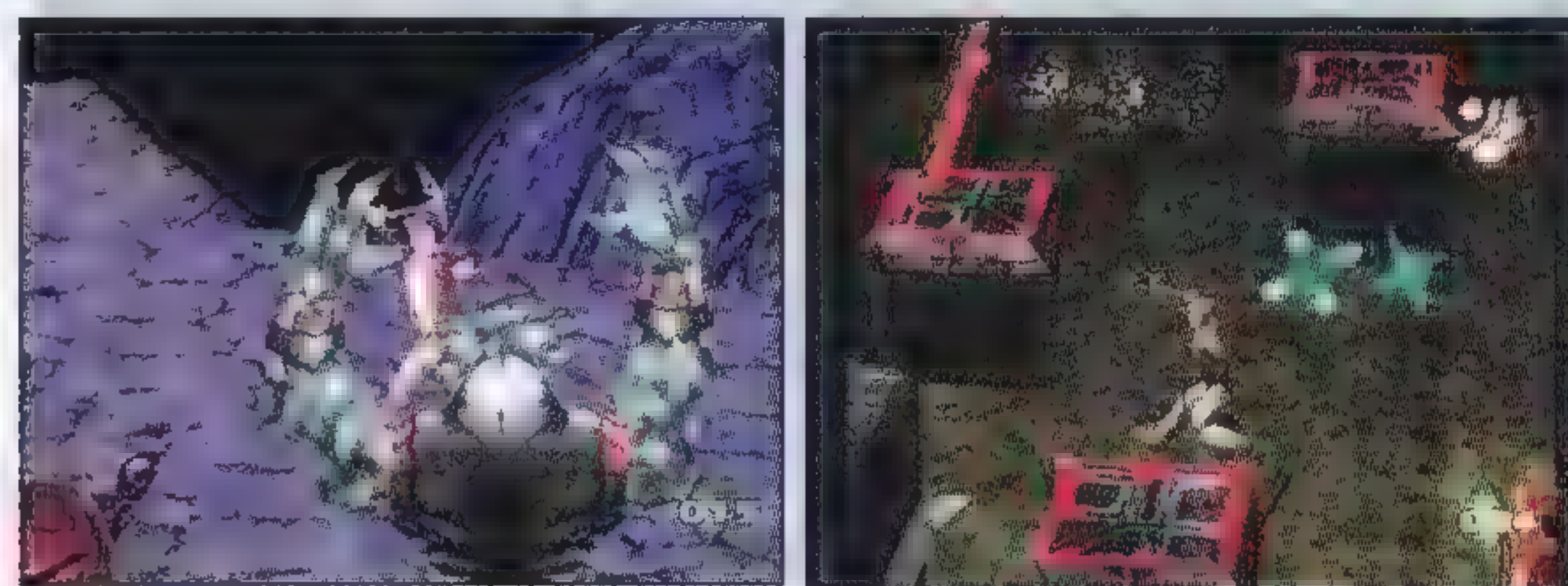


# Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Što čine programeri kada im ponestane ideja? Naprave remake popularnog klasika. Pitfall 3D je 3D verzija stare "skakutalice" s Atarija, no to nimalo ne impresionira Beru čije standardno pitanje već odjekuje u mojoj glavi: "Da, a što je s igrivošću?"

## Skakutava arkadica

Iako je Pitfall 3D grafički neusporedivo bolji od originala koji se na Atariju 2600 pojavio prije desetak godina, ipak to nije ona kvaliteta koju očekujemo od igara nove generacije na PSX-u. Niti koncept ne donosi ništa novo u odnosu na ostale "skakutave arkadice". Stvar, srećom, spašava igrivost koja Pitfall 3D svrstava u kategoriju igara "vrijedi pogledati"...



## Tko stoji iza Pitfalla?

David Pass, režiser Pitfalla 3D, ni u kome slučaju nije početnik u produkciji igara za konzole. Prije Pitfalla, David je bio kreativna potpora za nekoliko Activisionovih igara uključujući Mechwarrior 2 (za PSX) i Battlezone (za PC). Mnogo prije, Davidovi dani u računalnoj industriji započeli su u manjoj kompaniji u kojoj je kao dizajner kreirao (po njegovom mišljenju) izvrsnu 3D real time strategiju koja nikad nije ugledala svjetlo dana. Uz igre, David se bavi i pisanjem scenarija, što je i razumljivo za nekoga tko ima diplomu kalifornijskog Fakulteta za kino i televiziju. Što je, mislili ste da igre rade neškolorani hackeri?



Jedan od posebno opakih bossova iz Pitfalla 3D. Izgleda da je baš danas ustao na lijevu nogu...

Prije desetak godina, na starom se Atariju 2600 pojavila igrice o malom čovječuljku Pitfall Harryju koji se probijao kroz džunglu izbjegavajući prirodne prepreke (živi pijesak, rupe, kotrljajuće balvane) i odbijao napade neprijateljski raspoloženih životinja (škorpiona, ptica, majmuna...). Sada je pred nama igra u kojoj Harry Pitfall Jr. mora sve to ponoviti te usput spasiti nepoznatu vrstu od izumiranja i lijepu djevu od

mučeničke smrti. Mladi je Harry junačina slična Indiana Jonesu, u ruci nosi pijuk kojim se spretno hvata za stijenje i kuke čime si olakšava penjanje. Pijuk mu je i osnovno oružje kojim "umiru" neprijateljske poznate i nepoznate oblike života razbacane po putu. Osim izbjegavanja zamki i opasnosti, Harry sakuplja kristale koji mu produljuju život i zlatne poluge koje mu donose bodove na kraju svakog nivoa. Nivoi, pak, su puni pomičnih platformi, njišućih lijana i skrivenih prolaza koji omogućuju Harryju brži prijelaz pojedinog dijela ili skrivaju nagradne predmete, ali će vas obično stajati života ili dva. Svi su nivoi prilično veliki i isprepleteni su mnogim putovima pa probleme (pronalaženja nekoliko predmeta i njihovog skupljanja/aktiviranja) možete rješavati bilo kojim redoslijedom, što umanjuje monotoniju.

## Propast u 3D

Tehnička doradenost Pitfalla 3D, iako mnogo bolja od originala (što je samo po sebi razumljivo), nije posljednje čudo tehnike u usporedbi s ostalim naslovima koji se trenutačno vrte na PSX-u. Dobro, okoliš je solidno nacrtan, glavni junak lije-

po animiran (mada pomalo kockast), ali između nivoa su mogli staviti i koju animaciju umjesto nekoliko statičnih slika koje pojašnjavaju što vam je činiti na sljedećem nivou. Kao posebno dobar efekt moram izdvojiti morphiranje, koje se često pojavljuje u igri, kada kamenje oko vas oživljava i napada vas, ili se rastopljena lava oblikuje u čuvare koji vam priječe prolaz. Zvukovi u okolišu su već standardno kvalitetni, a tiho bubnjanje u pozadini nećete ni primjetiti dok ne prestane a prašumom zavlada opasna tišina. Bruce Campbell, u ulozi Pitfall Harryja Jr., će vas često nasmiati svojim kratkim komentarima. No, igru ne čine ni grafika, ni zvuk, ni posebno inteligentna ideja - najvažnija je igrivost. Potreba za stal-

nim skakanjem i izbjegavanjem opasnosti u Pitfallu daje vam osjećaj napetosti, a kontrole, koje su prilično dobre (skakanje je lakše nego što biste željeli, ali ne ometa previše) ugodne su i lako se na njih naviknuti. Manje probleme stvara kamera koja se kreće iza vas i pokazuje premali dio okoliša pa kojiput ne vidite ni mjesto na koje morate doskočiti, no i to čini igru nepetijom. Sve u svemu, Pitfall 3D: Beyond the Jungle je vrlo doradena i prilično igriva igra. Starijim će se igračima vjerojatno više svidjeti nego mlađima zato što je mogu uspoređivati sa slavnim prethodnikom i razmišljati o napretku video igara od tada do danas. 🕒

## Cheate datoteke

Za one koji vole varati i ne žele pošteno igrati, evo šifri za nivoe (za PSX verziju): CAKEWALK, METROPOLIS, DEEPDARK, TEMPLETEME, HOTROCKS, GOING-DOWN, WOWTHATSHOT, JAIL-BREAK, THUNDERDOMES, MAGIC-GARDEN, SPOOKYMESAS. Oh da, skoro sam vam zaboravio napisati šifre za bossove i kraj igre: GEEHEISBIG, BIGWORMGUY, BEST-FORLAST, CREDITS. Ni to vam nije dosta? Što kažete na priliku da zaigrate originalnu verziju Pitfalla? Unesite šifru CRANESBABY i uvjerite se sami kako je razlika ogromna.

## Pitfall 3D

Platformska

Proizvođač Activision

Izdavač Activision



• Loše kretanje kamere  
• Neoriginalnost

77

• Nelinearnost nivoa  
• Igrivost



Stari Pitfall je svojedobno donio novu dimenziju igranja, što je i bio najveći razlog njegove tadašnje popularnosti. Ova verzija, iako tehnički lijepo doradena, ne ističe se ni po čemu od 3D arkada i platformskih igara kojim tržište danas obiluje.

Platforme

☐ PC  
☒ PSX  
☐ N64

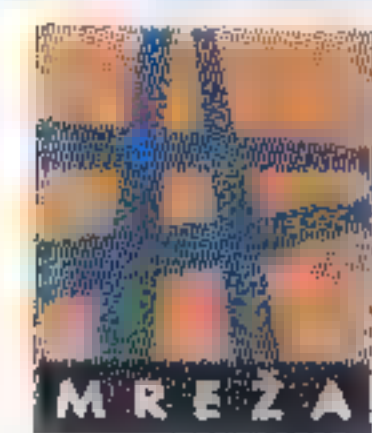


# znate li se koristiti računalom?

gledajte nas na:

**HRT**

HRT 1, HRT2, HRT3



Otvorena televizija - Zagreb  
68 kanal UHF  
31 kanal UHF  
45 kanal UHF



Televizija Marjan - Split  
31 kanal UHF



Slavonska televizija - Osijek  
60 kanal UHF  
31 kanal UHF  
45 kanal UHF



Zadarska televizija - Zadar  
43 kanal UHF

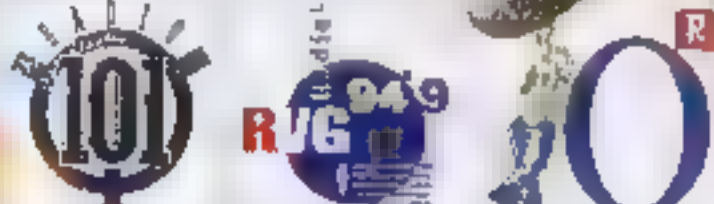


Televizija Čakovec - Čakovec  
50 kanal UHF



TV Nova - Pula  
40 kanal UHF  
63 kanal UHF

slušajte nas na:



Bjelovarsko-bilogorski radio 100,1 MHz  
Gradski radio 99,1 MHz  
Gradski radio 042, 96,5 MHz  
Hrvatski katolički radio 107,9 MHz,  
104,1 MHz, 103,9 MHz, 103,5 MHz,  
106,7 MHz, 95,5 MHz, 91,3 MHz,  
104,9 MHz, 98,6 MHz  
Hrvatski radio Dubrovnik 105 MHz,  
105,9 MHz, 97,2 MHz, 101,1 MHz,  
103,8 MHz, 88,2 MHz, 103,7 MHz,  
106,2 MHz  
Hrvatski radio Otočac, 107,6 MHz,  
Hrvatski radio Valpovština, 89,0 MHz,  
Hrvatski radio Zupanja, 97,5 MHz,  
Krugoval Garešnica, 93,1 MHz,  
Radio 057, 91 MHz,  
Radio Biokovo, 105 MHz, 98,5 MHz,  
Radio Brijuni, 94 MHz,  
Radio Cibona, 93,6 MHz, 104,5 MHz,  
Radio Dalmacija, 87,8 MHz, 96,8 MHz,  
106,9 MHz, 107,3 MHz,  
Radio Donji Miholjac, 92,3 MHz,

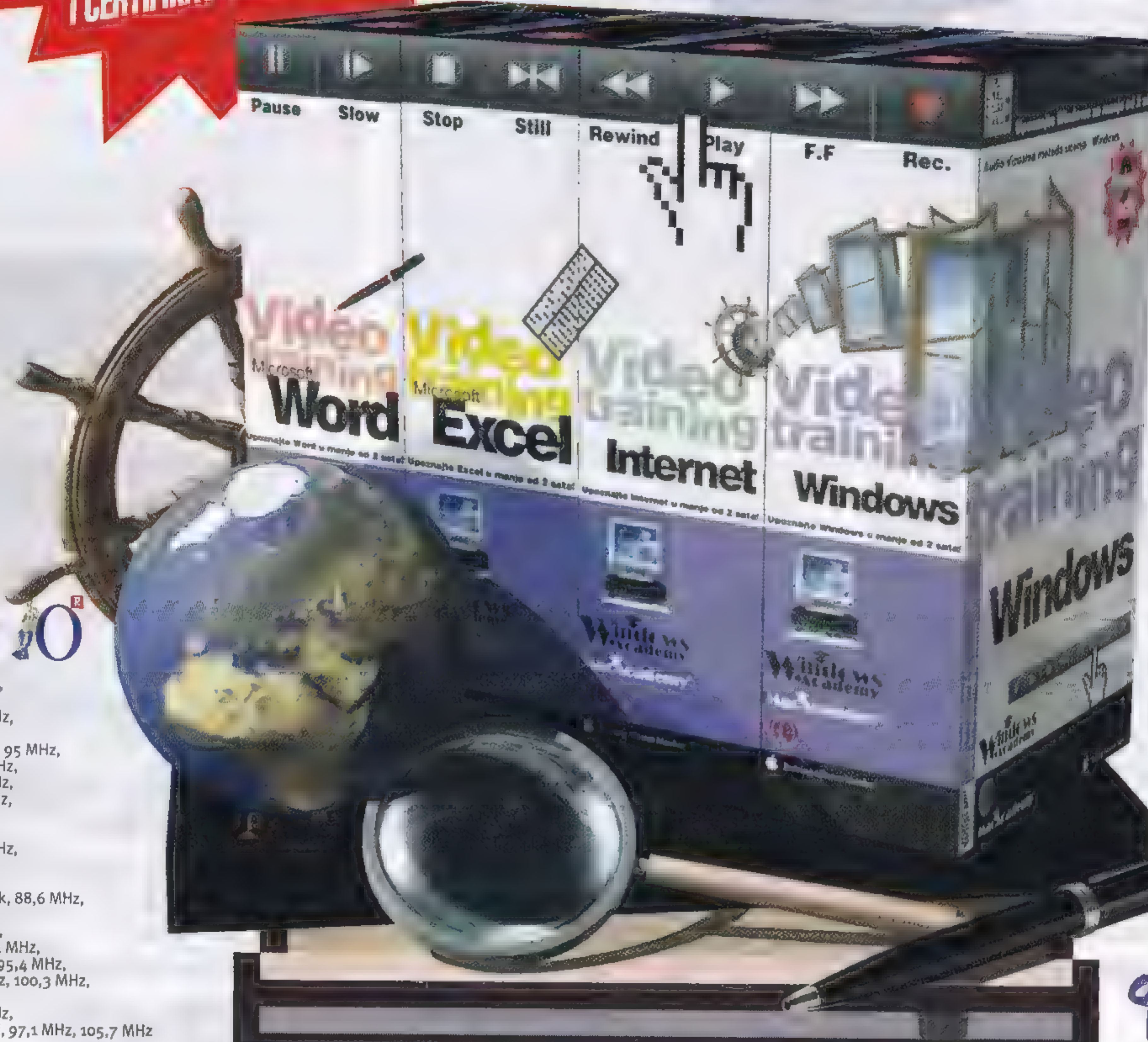
Radio Drava, 92,5 MHz,  
Radio Kajažica, 97,2 MHz,  
Radio Kaštel, 88,2 MHz,  
Radio KL, 104,1 MHz,  
Radio Labin, 93,2 MHz, 95 MHz,  
Radio Libertas, 96,9 MHz,  
Radio Novska, 88,3 MHz,  
Radio Opatija, 96,5 MHz,  
Radio Otok, 90,9 MHz,  
Radio Sisak, 89,4 MHz,  
Radio Vrbovec, 94,5 MHz,  
RKC, 91,7 MHz,  
RVG, 94,9 MHz,  
Županijski radio Šibenik, 88,6 MHz,  
100,7 MHz, 104,9 MHz,  
Radio Slunj, 102,4 MHz,  
Radio Marjan, 107,4 MHz,  
Radio Hvar, 94,7 MHz, 95,4 MHz,  
Radio Rijeka, 104,7 MHz, 100,3 MHz,  
95,1 MHz, 102,7 MHz,  
Radio Daruvar, 91,5 MHz,  
Županijski radio Gospić, 97,1 MHz, 105,7 MHz

**UKLJUČEN  
PRIRUČNIK  
I CERTIFIKAT O AUTENTIČNOSTI**

Word 298,90 kn  
Excel 298,90 kn  
Internet 298,90 kn  
Windows 95 298,90 kn

potražite nas na  
prodajnim mjestima:

**Bjelovar:** Narodne Novine, Preradovića 3  
**Čakovec:** Domina M, Trg Republike 6  
**Čazma:** Anić d.o.o. Trg Čazmanskog Kaptola 2  
**Dubrovnik:** Videoteka Palčica, M. Marulića 27  
**Đakovo:** Texpert, J. Runjanina 59  
**Dugo Selo:** Videoteka Martin, Gorička 17  
**Imotski:** Knjižara "Tin Ujević", P. Vujića 1  
**Jastrebarsko:** Fifa, Braće Kazić 30  
**Kalinovac:** Brkcom d.o.o. S. Radića 9  
**Karlovac:**  
Comel d.o.o. M. Vrhovca 5  
Fima centar, P. Zrinskog 3  
**Matulji:** Videoteka Mad, Cara Emina 2  
**Opatija:** Videoteka Mad, Radnička 2  
**Osijek:**  
Arabeska d.o.o. Đakovština 2  
Timarex d.o.o. Europska avenija 6  
**Požega:** Mislav d.o.o. Cehovska 8  
**Pula:** Castropola, Zagrebačka 14  
**Rab:** Riva papirnica, Trg M. Arba 5  
**Rijeka:** Videoteka Mad, M. Križević 13  
**Slatina:** Videoteka Movie, V. Nazora 24  
**Slavonski Brod:**  
Videoteka Lul B.P. Pavlinovića 59  
Mislav d.o.o. Trg Pobjede 12  
**Sv. Nedelja:** Ilex, Stilinovića 8  
**Šibenik:** Gambi d.o.o. Bilice, Novo naselje bb  
**Vrbovec:** Spona PCS, Zagrebačka 95  
**Zagreb:**  
Brain Computer d.o.o. Krugu 39  
Videoteka Dim, Miroševačka c. 163 • Štefanovec  
159 • Tržni centar Dubrava  
Videoteka Dumbo, Kopernikova 3 • Radauševa 11  
• Braće Domany 6  
Videoteka King, Grškovića 4 • I. Šibla 20 •  
Avenija Dubrava 256G  
Knjižara "Ljevak", Trg Bana J. Jelačića 17  
Knjižara Pandžić, Ivanićgradska 58  
Videoteka Leko, Svetice 23  
Narodne Novine, Jurišićeva 1  
Niko Film Video, Braće Domany 2  
Panar d.o.o. Importane centar  
Perpetuum, Zadradičkova 28  
Proximus promet, Ul. Grada Vukovara 74  
Školska Knjiga, Masarykova 28  
Tandem računala d.d. Argentinska 4  
Tehnička Knjiga naklada d.o.o. Kačićeva 26  
Zagrebačka Birooprema, Trg p. preradovića 3  
Foto studio "Borna", Argentinska 2



Cijena kompleta  
(8 video kasete)

997,96 kn **3 rate!**

uplatom 2 kompleta  
poklon iznenađenje

**Nova dimenzija  
uspjeha**

Audio Vizualna metoda učenja. Word, Excel, Internet, Windows.

čitajte o nama:

**arena**  
Većernji list  
SLOBODNA DALMACIJA

**ASTRO** magazin  
MAKSI  
PCCHIP

**BUG**  
ok!  
STUDIO

**COMPUTER** WORLD  
Hrvatska  
Moj Zagreb  
Gloria  
GLOBUS  
VJESNIK

**internet** MONITOR  
PLAYBOY  
PROFIT  
HACKER  
WIN.INI

nazovite nas na:  
**0 800 303 303**

BESPLATNI  
TELEFON

**POLY BROS. film**  
J. Lončara 3, 10090 Zagreb  
e-mail: poly-bros-film@zg.tel.hr  
<http://www.poly.hr>  
tel./fax: 01/3794 031  
žiro račun: 30106-603-34436

INTERNATIONAL CINE & TV DISTRIBUTION  
**POLY BROS. film**  
NAGRADNA IGRA

Narudžbenica

Kojom neopozivo naručujem: ☐ komplet \_\_\_ kom (cijena 997,96 kn)  
☐ Word \_\_\_ kom, Excel \_\_\_ kom, Internet \_\_\_ kom, Windows 95 \_\_\_ kom (cijena 298,90kn)

Koje ću platiti:  
☐ Uplatom na žiro račun: 30106 - 603 - 34436, ☐ Pouzećem, ☐ Čekovima građana  
☐ Karticom: ☐ American Express, ☐ Diners, ☐ Euro-Master, ☐ Visa, ☐ Olymp  
Broj kartice \_\_\_\_\_ Vrijedi do \_\_\_\_  
Potpis \_\_\_\_\_ Broj autorizacije \_\_\_\_\_  
Popunjava PBF.

Robu ću preuzeti:  
☐ Osobno  
☐ Dostava poštom

Naručitelj: \_\_\_\_\_  
Adresa: \_\_\_\_\_  
tel/fax: \_\_\_\_\_ MB/JMBG  
Žig i potpis \_\_\_\_\_

**Windows Academy**



**Mac Academy**



# Amiga u 21. stoljeću

Tržište igara se oporavlja, a što je s hardverom? Evo najvažnijih vijesti o tome kako Prijateljica proživljava ove teške dane.

## Pala odluka o novom procesoru!

Nakon dugog čekanja, Amiga Technologies je izjavio da je odlučeno na kakvom će se procesoru temeljiti nove Amige. Bit će to kombinacija starog 68k procesora (i to modela 040 i 060) i PPC procesora velike brzine (za sada 160, 200, 223 i 250 MHz, a u budućnosti i više). Na taj će način korisnici i nadalje moći rabiti stari softver, a novi će biti pisan tako da rabi prednosti bržeg procesora. Softver za nove procesore radi se punom brzinom te već postoji dosta korisničkih programa koji rabe PPC procesor, a i prve će igre uskoro u prodaju (u međuvremenu, manje PPC programe i igre možete naći na Aminetu).

## Amige, nove i stare

Zbog povećanog interesa u posljednje vrijeme za Amige, mnoge su kompanije otkupile licencu za proizvodnju vlastitih Amiga modela a ti su klonovi u potpunosti kompatibilni s originalnim Amigama te ponosno nose oznaku "Powered by Amiga". Ovi su modeli bili prikazani u Kolnu na sajmu Computer '97 (14.11.-16.11.1997.) i predstavljaju, kako je rekao Petro Tyschtschenko, predsjednik Amiga Internationala, budućnost razvoja Amige.



**DCELogo - Vrlo poznati Amiga servis DCE odlučio je svoje iskustvo pretočiti i u stvaranje novih Amiga konfiguracija A5000 i A6000.**

• DCE, jedan od poznatijih servisnih centara za Amige, predstavio je svoje modele A5000 i A6000. Matična ploča temelji se na AGA čipovima, standardnih je ATX dimenzija te ima ugrađen MPEG dekodir i ZORRO II./III. slotove. To je podržano sa 68030/50 ili 68060/50 procesorima i 64/128 MB RAM-a. Periferije uključuju standardnu PC tipkovnicu, 1.44 HD disk drive, 1.7 GB IDE hard disk i 10-24 brzinski CD ROM. Tu je i scan doubler (za uporabu SVGA monitora sa svim Amiga PAL i NTSC rezolucijama), a sve je upakirano u ATX tower kućište. S ovim se modelima isporučuje Amiga OS 3.1.

• Nova Sector Engineering nudi svoje konfiguracije s Amiga 3.1 ROM-om i OS-om. Njihovi klonovi opskrbljeni

su PowerPC 604e (150-200 MHz) i 68060/50 procesorima te 2 MB CHIP memorije, 32-128 MB EDO i 12 MB FAST memorije. Svi modeli, uz standardne priključke koje susrećemo na Amigama, imaju i SCSI II. kontroler, 33.6 kbps modem, 1.76 HD disk drive i dodatnu grafičku karticu koja omogućuje maksimalnu rezoluciju od 1600\*1200 u 16 bita ili 1280\*1024 u 24 bita te ugrađen 3D ubrzivač i 4 MB video RAM-a. Tu je i 17"-19" SVGA monitor, 20x CD ROM, 2-9 GB hard disk, 100 MB ZIP uređaj i mogućnost umrežavanja. Cijene modela Alpha 1, 2 i 5 su prilično povoljne za ovakve profesionalne konfiguracije - 6000-9000 USD.

Osim toga, NSE proizvodi i Nitro/Nitro Pro Amige koje uz većinu spomenutih dodataka imaju i Lightwave 3D softvere, ugrađeni Video Toaster 4.2 i Non-linear Editor - NewTek Flyer. Tu su još i jače grafičke kartice sa 8 MB video RAM-a koje mogu prikazati 24 bita u 1600\*1200, a za sve to treba izdvojiti 16000-28000 USD. NSE nudi i slabije opremljene, sporije radne stanice po cijeni od 4000 \$. Ovi modeli nazvani su Bravo 1 i 2.

• MicroniK je na tržište izbacio svoje modele A1300, A1400 i A1500. Riječ je o standardnim matičnim pločama Amige 1200 ugrađenim u "Infinitiv Tower" s uobičajenim 880 kb disk driveom i OS-om 3.1. Razlika između modela sastoji se isključivo u dodatnim ZORRO II. (A1400) i ZORRO III. (A1500) slotovima, video slotovima i SCSI II. kontroleru. Ovi modeli mogu se nabaviti i kod nas, u poznatom Megavisionu, a i cijene su im pristupačne domaćem džepu.



**Micronikovi modeli A1300, A1400 i A1500 najprihvatljiviji su cijenom, a u kućištima imaju prostora za nadogradnju PPC karticom.**

• Index information je također najavio svoje Amiga klonove. Prvi koji će se naći u prodaji je Access model, a predstavlja novi design Amige, gdje kompletna ploča zajedno s floppy diskom stane u 5.25" prazno mjesto na PC kućištima, što olakšava ugradnju. Access posjeduje 68EC020/14 ili 68EC030/28 procesor, 2 MB CHIP RAM-a te 2 ili 8 MB FAST RAM-a,

3.5" IDE priključak (sa CD ROM driverom u ROM-u), 3.5" floppy, ISA slot (za interne modeme i Ethernet), ugrađeni "sound sampler", PC tipkovnicu, PAL/NTSC priključak i još neke zanimljive sitnice, te sve standardne priključke. Ovaj model namijenjen je manje zahtjevnim korisnicima, cijena će mu biti oko 500 \$ (uključujući hard disk i memoriju) i već se može naći u američkim trgovinama.

Druga dva modela (Connect i InsideOut) namijenjena su kompleksnijim aplikacijama, posjeduju jače procesore i brojne mogućnosti proširenja, a najavljeni su za proljeće 1998.



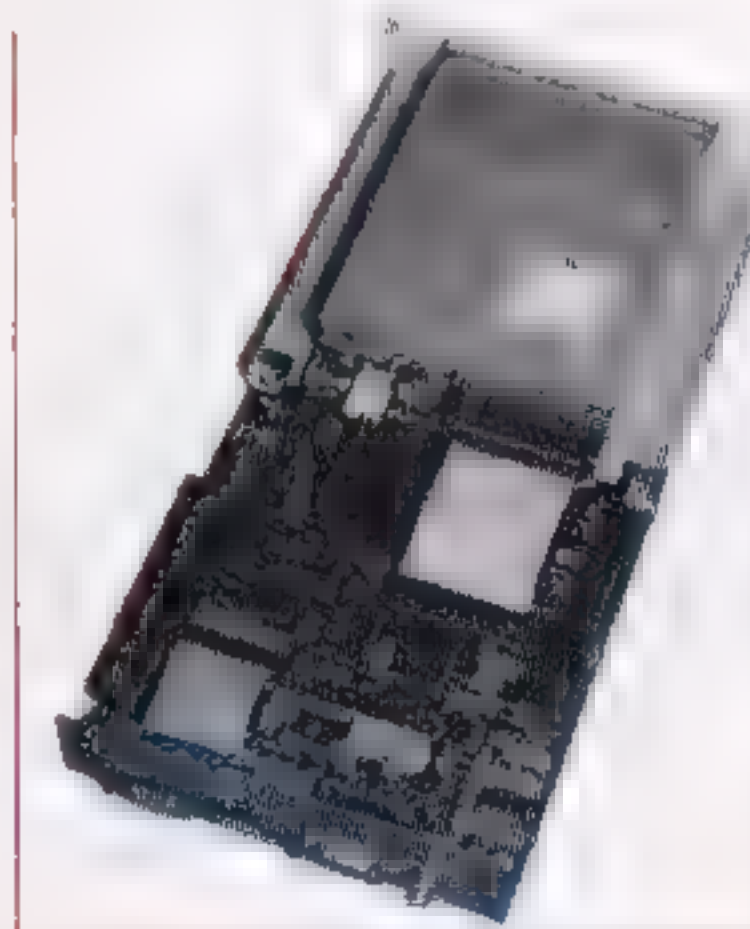
**Zbog niske cijene i široke primjene, Wonder Amiga (A6000) trebala bi dobro proći na velikom ali siromašnom kineskom tržištu.**

• Lotus Pacific je svoj Amiga klon nazvao Wonder Amiga (ili A6000) i namijenio ga kineskom tržištu, te raznim načinima uporabe (kablovska televizija, Internet, edukacija, FAX, MPEG, poslovni programi i Amiga igre). Sam uređaj jako podsjeća na Commodoreov CDTV, tehnički nije previše napredan, ali su specifikacije sasvim zadovoljavajuće (68020 ili 68030 procesor, AGA, 2 MB CHIP/7 MB FAST RAM-a, MPEG dekodir, 4x CDROM, PC HD floppy, PC tipkovnica, serijski, paralelni, joystick i joypad priključci i daljinska kontrola). Rad na ovoj Amigi bit će malo drugačiji od uobičajenog jer će OS biti prekriven posebnim menijem koji omogućava jednostavnu uporabu i početnicima. Lotus očekuje dobru prodaju Wonder Amiga zbog niske cijene, jednostavnosti i široke primjene te zbog mogućnosti spajanja na obični TV za razliku od drugih sličnih proizvoda.

## Konačno Amiga Emulator!

Vijest koja će razveseliti stare amigaše koji su silom prilika prešli na PC: najpoznatija talijanska Amiga kompanija Cloanto izdala je službeni Amiga emulatorski paket Amiga Forever. U njem je CD s licenciranim Amiga OS i ROM fileovima (verzije 1.0-3.0) a tu su i poboljšani UAE i Fellow Amiga emulatori, Amiga Explorer - novi sustav za povezivanje Amiga i PC-a te cijeli niz

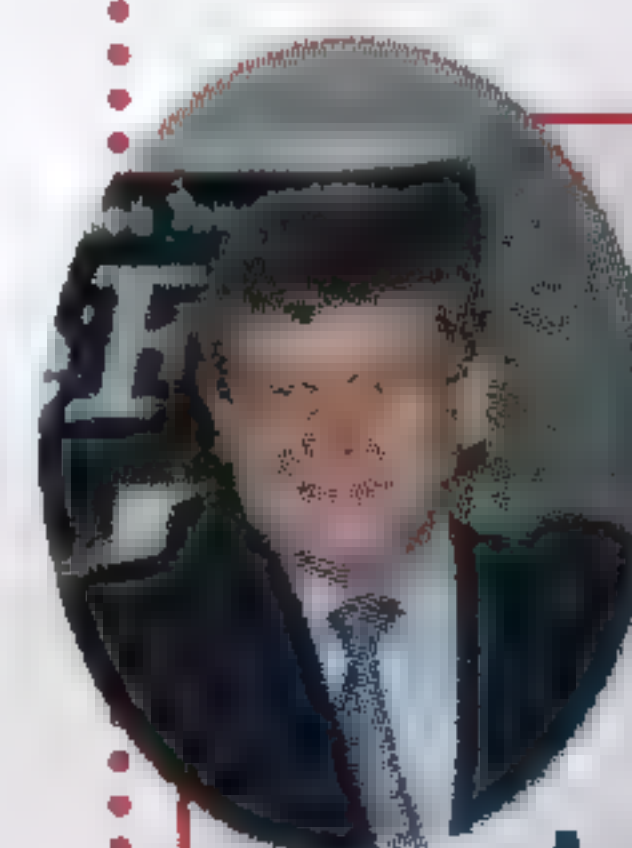
Amiga programa i demoa. Amiga Forever namijenjen je različitim operativnim sustavima - DOS, Windows 95, WindowsNT, Power Macintosh i Linux.



**Smanjena matična ploča koja stane u standardno PC kućište znači više brzo i bolju dostupnost s perifernim uređajima.**

## Karte, kartice

Poznati proizvođač Blizzard kartica - phase 5 - napokon je pustio u prodaju CYBERSTORM PPC ubrzivačke kartice s PowerPC procesorom za A3000/A4000. S karticama se dobija CD sa softverom za integraciju PPC procesora u AmigaOS okruženje i nekoliko PPC programa. Blizzard PPC 603+ kartice su prvi put prikazane i ponuđene publici na Computer '97 informatičkom sajmu u Kolnu. To su idealne kartice za vlasnike A1200, koji su kod nas u većini. Ove se kartice po vrlo povoljnoj cijeni mogu već naručiti preko Megavisiona, a ako vam se ne da čekati, skočite do Graza, gdje ih možete kupiti odmah. Još jedna nova kartica dolazi nam iz francuske tvrtke Ateo Concepts. Riječ je o grafičkoj kartici Pixel64, namijenjenoj za tower verzije Amige 1200. Ova kartica posjeduje grafički čip Cirrus Logic GD5434 i posebnu sabirnicu (puno bržu od ZORRO II./III. priključaka). Kartica ima četiri slotova za dodatne zvučne, SCSI i I/O (serijski, paralelni portovi) kartice (mogu se rabiti i poznate Blizzard kartice) a dolazi sa 2 MB grafičke memorije. Omogućuje maksimalnu rezoluciju od 800\*600 na 85 Hz u 24 bita, 1024\*768 na 75 Hz u 16 bita i 1280\*1024 na 75 Hz u 256 boja. Cijena kartice je 250-300 USD, a dok ovo čitate, već će se moći naći u nekim inozemnim trgovinama. Nova Picasso IV. kartica poznate firme Village Tronic je oduševila posjetitelje kolnskog sajma. Svojim prikazom 16,7 miliona boja u 1280\*1024 rezoluciji uvrštava se u sam vrh grafičkih kartica za Amigu.



**Petro Tyschtschenko proglašen je ličnošću godine, po izboru čitatelja najvećeg Amiga časopisa na svijetu CU Amiga, zbog svog zalaganja za opstanak Amige.**



# MAN IN THE IRON MASK

Kristijan Žibreg

Glavni i odgovorni urednik

E-mail:  
draught@earthlink.net

ICQ:  
1549249



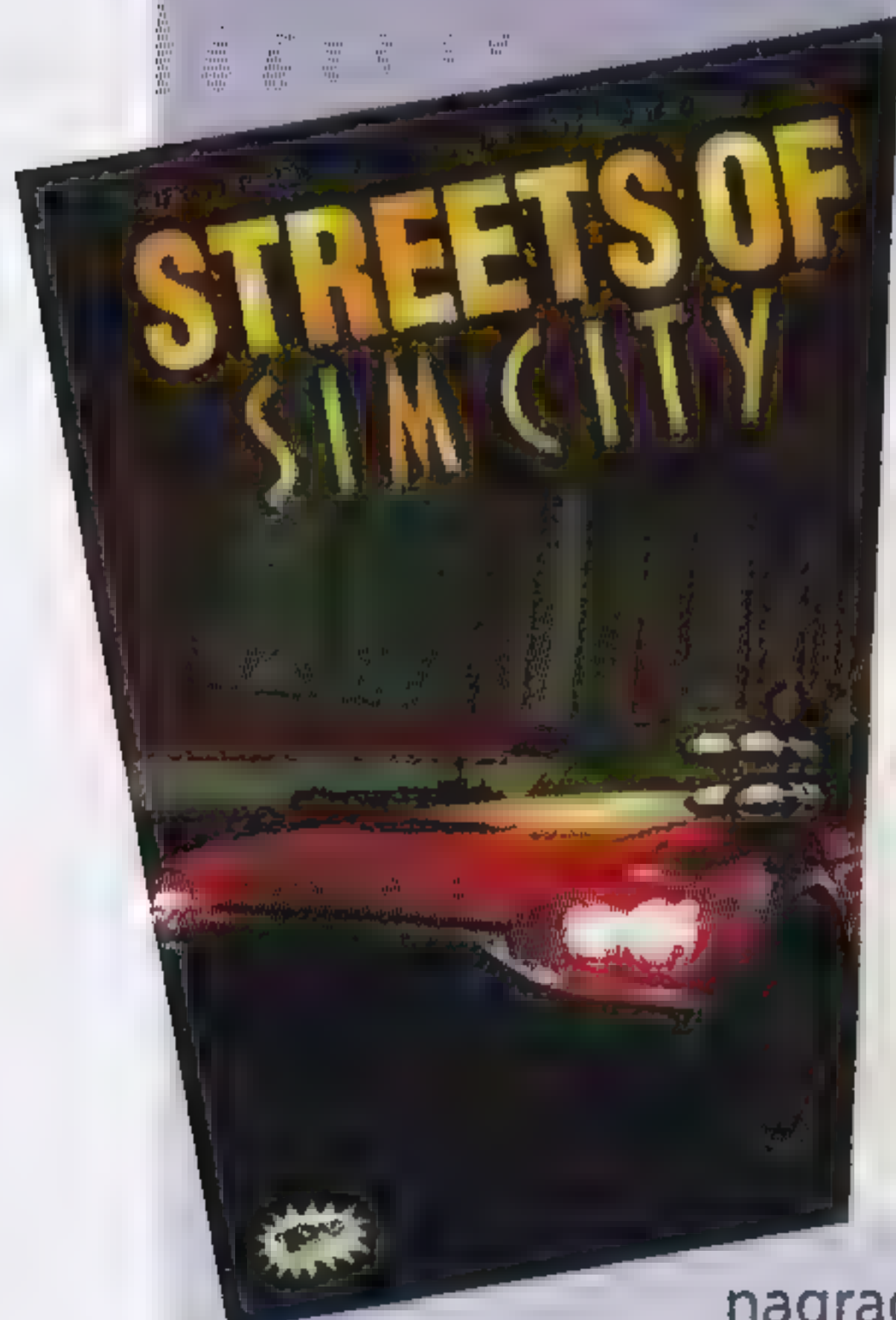
## Bok ruljo,

Eto, konačno, još jednog broja Hackera, najboljeg u ovoj godini. Dio "krivnje" snosimo mi sami, a dio igračka industrija koja se zahuktala i za uskrasne praznike izbacila gomilu odličnih naslova. Tako u ovom broju imamo čak četiri odlične preporuke *mjeseca* (*Battle Zone*, *Need for Speed 3: Hot Pursuit*, *F-15*, *Starcraft*) te temu broja koju su svi ljubitelji strategija tako željno iščekivali: *Warhammer: Dark Omen*. Da ne bi sve ostalo samo na tome, potrudili su se *Dario Rakovac* i *Damir Rukavina* pripremivši za *Battle Zone* i *Dark Omen* dodatne strategijske savjete i korisne popise jedinica te će, vjerujem, biti zadovoljni svi koji su tražili da temu broja dodatno obradimo i zaokružimo, a već će u sljedećem broju igračka publika koja ludi za *Starcraftom* doći na svoje- cijelu knjižicu posvećujemo *Starcraft* savjetima što ih je doista iscrpno pripremio *Patrik Pencinger* (i da, knjižica je odsad redoviti prilog časopisu *Hacker*). Iznenadenja tu ne prestaju- pogledajte samo naš veliki poster koji smo jednostavno morali objaviti nakon vaših zamolbi i prijetnji, a kome su dva postera premalo - ostaje mu *Hacker Plus* (čiji je urednik *Berislav Jozić*) gdje vas očekuju još dva postera. Dosad su već svi naši pretplatnici dobili svoj besplatni primjerak *Hacker Plusa* a oni koji se još nisu pretplatili poručujemo - sada je pravi trenutak da to učinite jer *Hacker Plus* nije jedino iznenađenje našim pretplatnicima. Ako ste ipak odlučili ostati tvrdoglavi nepretplatnici i radije potražiti na kioscima *Hacker* koji je možda već rasprodan, a zanima vas *Hacker Plus*, potražite pretplatnički kupon u ovom broju Hackera jer *Hacker Plus* nećete (nema, narode) naći na kioscima diljem lijepe nam domovine. Isto tako, nemojte propustiti **veliku nagradnu igru**, čiji fond nagrada već prelazi brojku **100**, ali će se tijekom trajanja nagradne igre i dalje obogaćivati, jer su nagrade uistinu maštovite i atraktivne a i daleko su vam veće šanse da nešto osvojite negoli da pokušate napisati pismo mjeseca. Za one koji ma sve to nije dosta, samo kratka naznaka: **tek smo počeli**. Svima ostalima veeelik i srčan pozdrav od cijele redakcije... P.S. Vidimo se na Netu

Take care and stay beautiful,  
Chris.

## Davor je najbolji!

Ljudi moji, izgleda da smo vas pošteno navukli na tanak led s našim prošlomjesečnim nagradnim pitanjem. Od tristotinjak dopisnica pristiglih na našu adresu, samo je jedna (da, jednoj) bila s točnim odgovorom. Čini se da vas je Maxisov logo na poskeniranoj kutiji *Streets of Sim Cityja* iz prošlog broja sve naveo na krivi odgovor. Naime, Maxis je proizvođač igre, a Electronic Arts je izdavač - pitanje je bilo "tko je izdao *Streets of Sim City*?". **Davor Bertović** iz Velog Lošinja će uistinu ovaj broj imati razloga za slavlje jer je jedini zaokružio točan odgovor... Ostalima poručujemo da ne očajavaju jer počinje Hackerova velika nagradna igra u kojoj možete, osim originalnih igara, osvojiti i mnoštvo drugih, kudikamo vrijednijih, nagrada.



Odlučili ste progovoriti i izraziti svoje (ne)zadovoljstvo Hackerom. Muči vas što današnje igre zahtijevaju 3Dfx? Ne sviđaju vam se rubrike u Hackeru? Vi bi to deset puta bolje, samo da vam damo da probate? Jedva čekamo da čujemo vaše mišljenje. Najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!! I nemojte zaboraviti u pismu (dakle, ne na kuverti) napisati svoju adresu tako da vam, u slučaju da smo vaše pismo odabrali kao pismo mjeseca, možemo poslati nagradu.



## pismo mjeseca

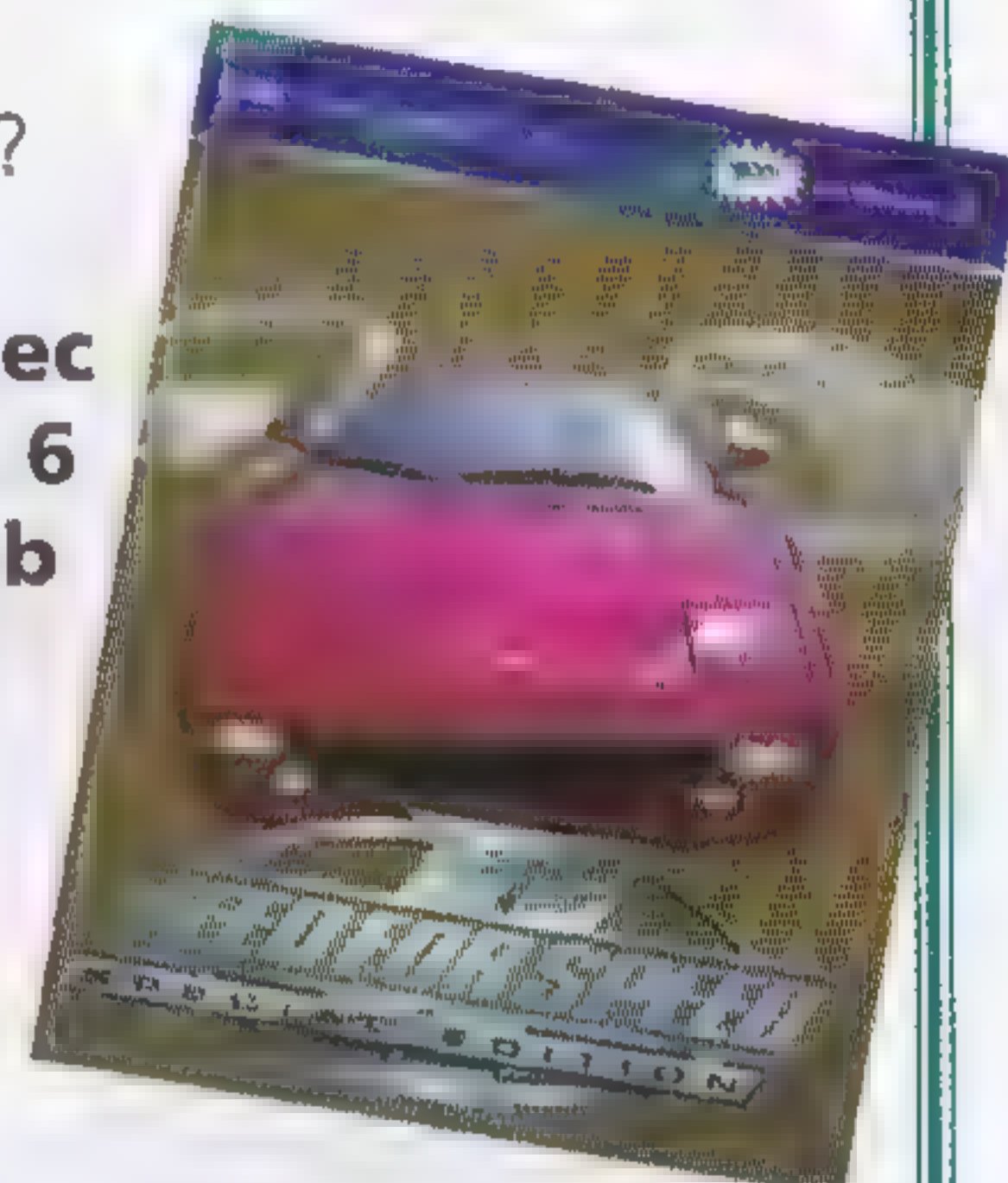
Poštovano uredništvo,

Moje računalo vam želi uputiti nekoliko rečenica:

10110100101110100100110001001110100100001110101101001100  
11011101100011000111100011001011101110100100100100101001  
01101010010110101001011011011010110011101101.  
110110

P.S. Gdje vam je rubrika s radovima čitatelja na CD-u?

Goran Trkanjec  
Šemnička 6  
10 040 Zagreb



Dragi 110110, stvarno si

1100010100010100110010  
001001110100101010 0010101001  
010010011010010 010101 i nadalje  
00010100101010 1001010010100 01001010 010  
0101001 pa smo ti odlučili kao nagradu poslati  
111100101001001001010010100101.

P.S. Što se tiče radova čitatelja na HackCD-u (konačno originalno pitanje), konačno od sljedećeg CD-a to postaje stalna rubrika u kojoj ćemo najbolje radove i nagrađivati. Zahvaljujući Domagoju Koraku koji je s mojih leđa konačno skinuo naporan i odgovoran teret izrade Hack CD-a...tay kewl.

## Izložba studentskih radova

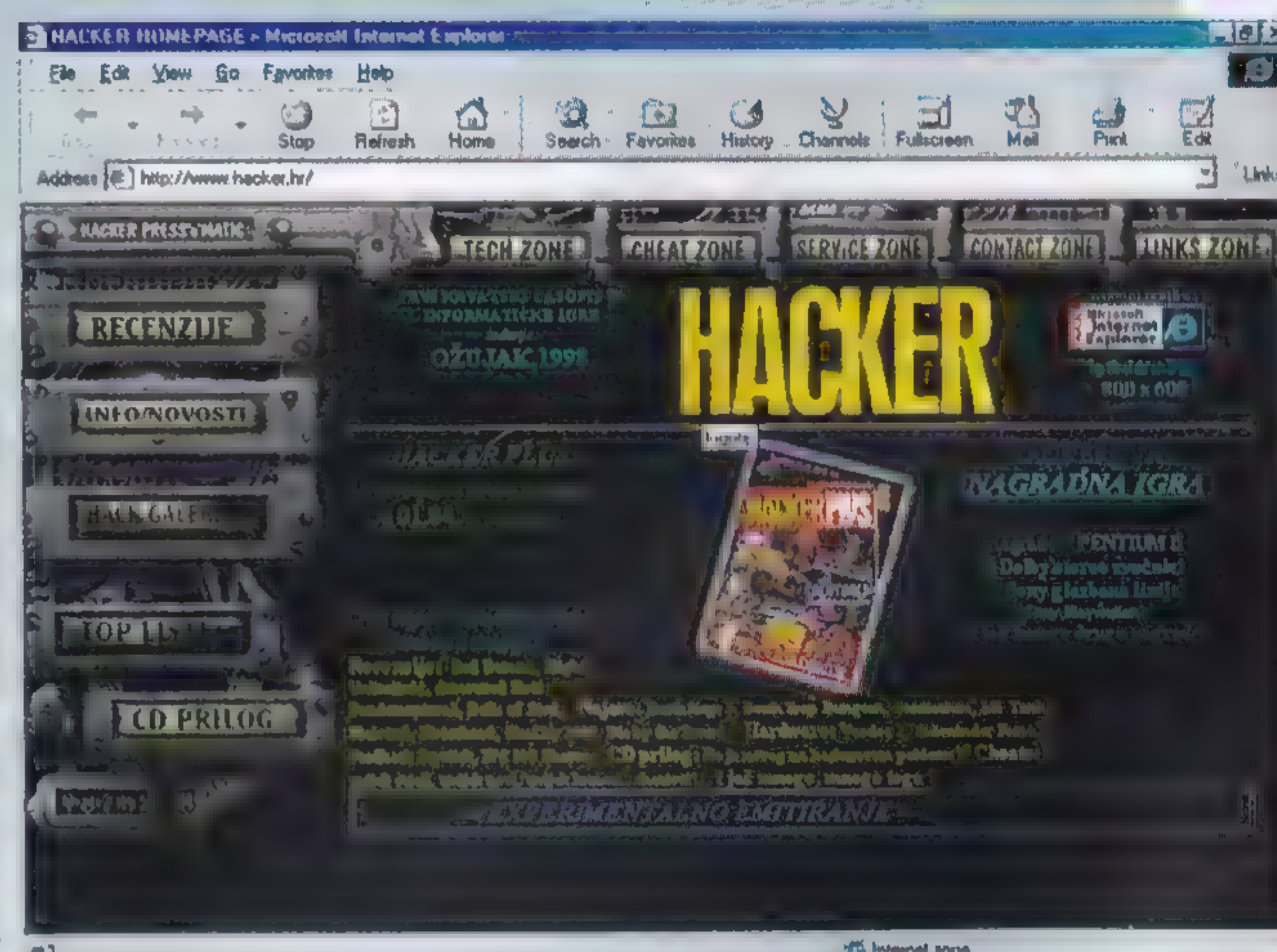
Na varaždinskom Fakultetu organizacije i informatike je od 1. do 3. travnja bila održana već uobičajena izložba studentskih radova gdje studenti mogu pokazati svoja programerska i ina umijeća vezana uz računala. Časopis *Hacker* je bio jedan od pokrovitelja i osigurao nagrade (pretplata, poster) za najbolje radove. Rezultati ove suradnje će biti vidljivi već u sljedećem broju u kojem ćemo na HackCD-u objaviti odabir najboljih radova sa izložbe. WWW stranice AIESECA Varaždin, kao i Fakulteta organizacije i informatike, možete potražiti na [www.foi.hr](http://www.foi.hr)



Izložba studentskih radova

## Oživio novi HackWEB

Hackerove WWW stranice su bile prilično zapuštene posljednjih nekoliko mjeseci, no i to smo konačno ispravili. Za dizajn i uređivanje naših stranica se pobrinuo naš novi webmaster Domink Lenardo, čitateljima poznatiji kao marljivi autor nekoliko puta nagrađivanih slika u Hack galeriji (i neka netko kaže da se ne isplati biti Hackerov čitatelj), koji je autor kompletnog artwork-a tj. dizajna naših novih stranica. Željno iščekujemo vaše komentare za poboljšanje HackWEB-a.

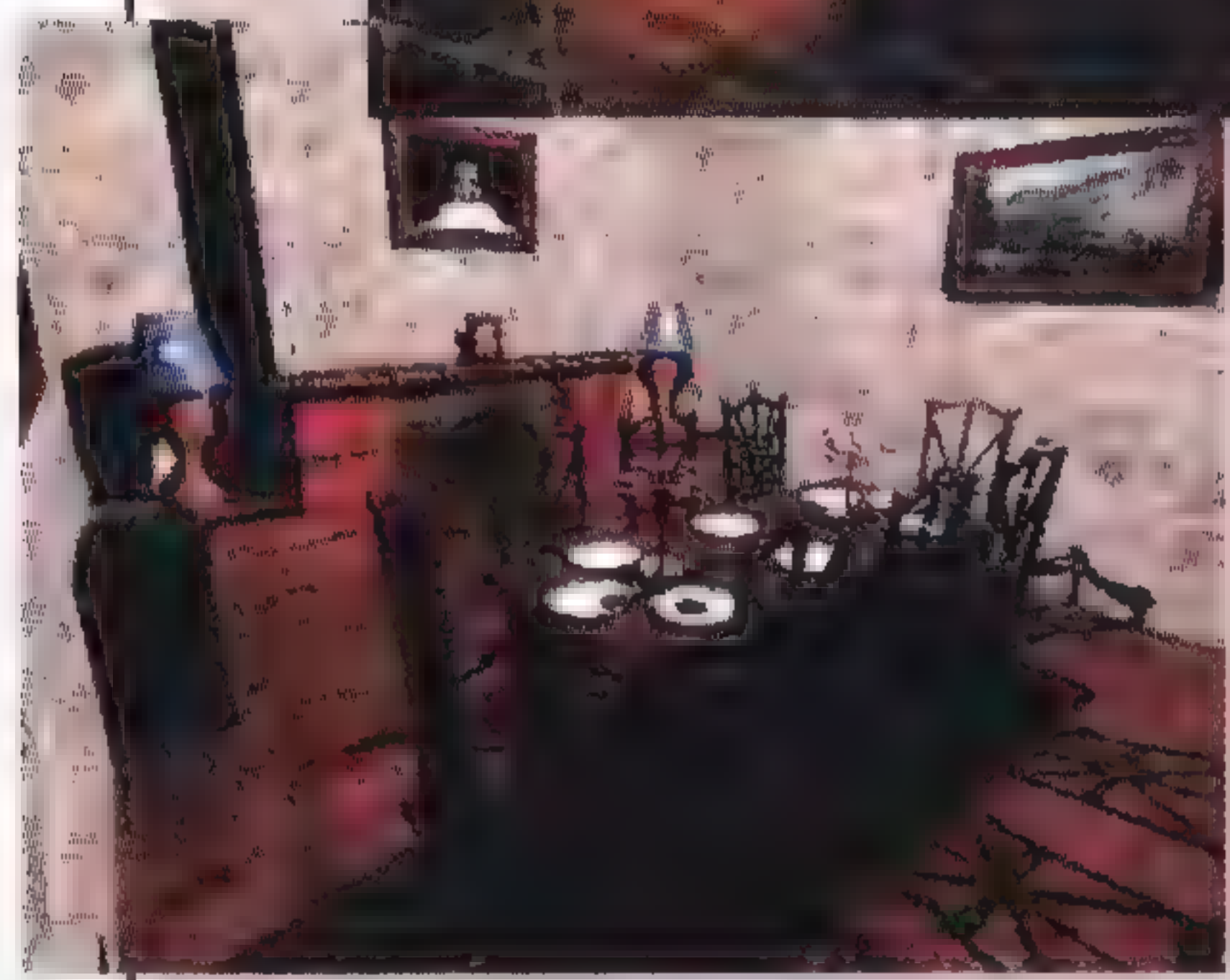






## Haunted

AliveMediasof priprema ovu igru već duže vrijeme i čini se da će ipak, nakon nekoliko odgoda, ugledati svjetlo dana krajem proljeća. Bit će to avantura s primjesom fantastike, prepuna dobre grafike, digitaliziranog govora i drugih zvukova, a, nadajmo se, i prilično igriva. Razlog kašnjenja je ponajprije u stalnom prepravljaju igre i poboljšavanju kvalitete zvuka i grafike, koje je omogućeno boljom prosječnom opremljenošću Amigaša. To znači da će *Haunted* biti napravljen u prvom redu za one koji su prilično nadogradili i ubrzali svoju Prijateljicu.



## Orion Wars

Slijedeći popularnost igara u stilu *Wing Commandera*, i na Amigi se pojavljuju igre toga tipa. *Orion Wars* trebao bi biti kombinacija između *Wing Commandera* i legendarne *Elite*, a napravljen je koristeći izuzetno napredni grafički engine koji podržava razne svjetlosne efekte, mapiranje tekstura, gouraud shading, refleksije i mnogo drugih grafičkih poslastica. *Orion Wars* će razveseliti vlasnike grafičkih kartica jer će podržavati *CyberGFX* i *Picasso* kartice, a verzija za AGA čipove je svakako neizbježna.

## EngineX

Ovo zapravo i nije igra, nego sistem koji dozvoljava da se 2-8 igrača natječu u različitim "kursevima". Svaki "kurs" se sastoji od slučajno odabranih levela iz različitih igara - ovakav koncept se najbolje može usporediti s Olimpijskim igrama ili "igrama bez grani-



ca". Za sada se najavljuje da će *EngineX* objedinjavati 6 igara, od kojih ćete svaku moći igrati i samostalno, a za natjecanje s prijateljima biti će Vam potreban prilično brza mašina (a ako želite igrati uosmero i dvije).

## Uskoro dodaci za Worms

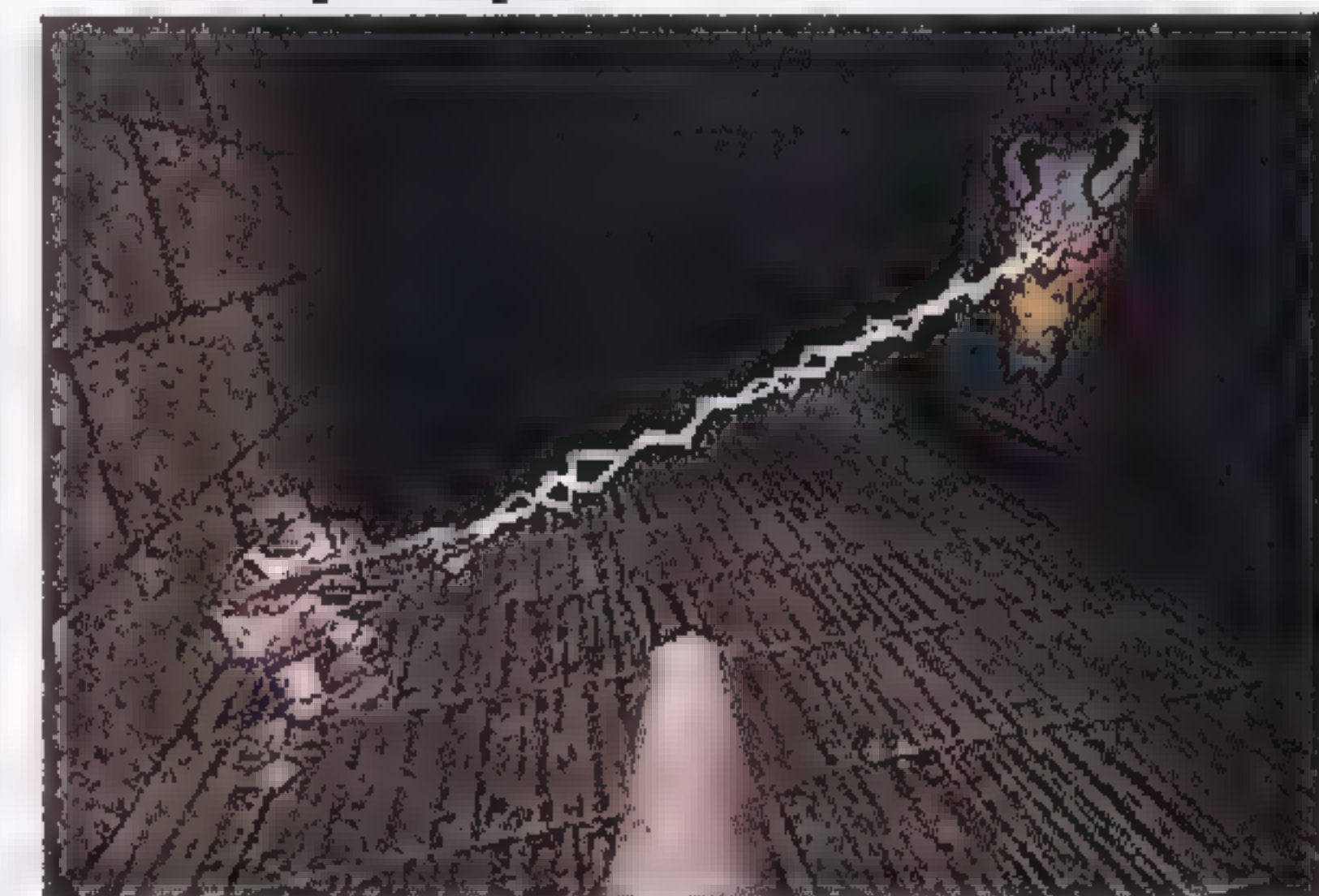
Andy Davidson (jedan od kreatora *Wormsa*), objavio je da će uskoro završiti nekoliko dodataka za *Wormse* na Amigi. Jedan od dodataka biti će za originalne *Wormse*, a ostali će biti za *Worms DC* i zahtijevat će Amigu s barem 4 Mb RAM-a. Dodaci će sadržavati različite opcije, od ručnog pozicioniranja crva do poboljšane kompatibilnosti sa sistemskim programima, a Andy najavljuje čak i neke dodatke koji nisu ušli u PC verziju *Wormsa 2*. Najbolja stvar tek dolazi - svi dodaci moći će se besplatno skinuti s *Amineta* čime Andy želi pokazati svoju posvećenost Amigi i njezinim korisnicima. Bravo!



## Quake na Amigi

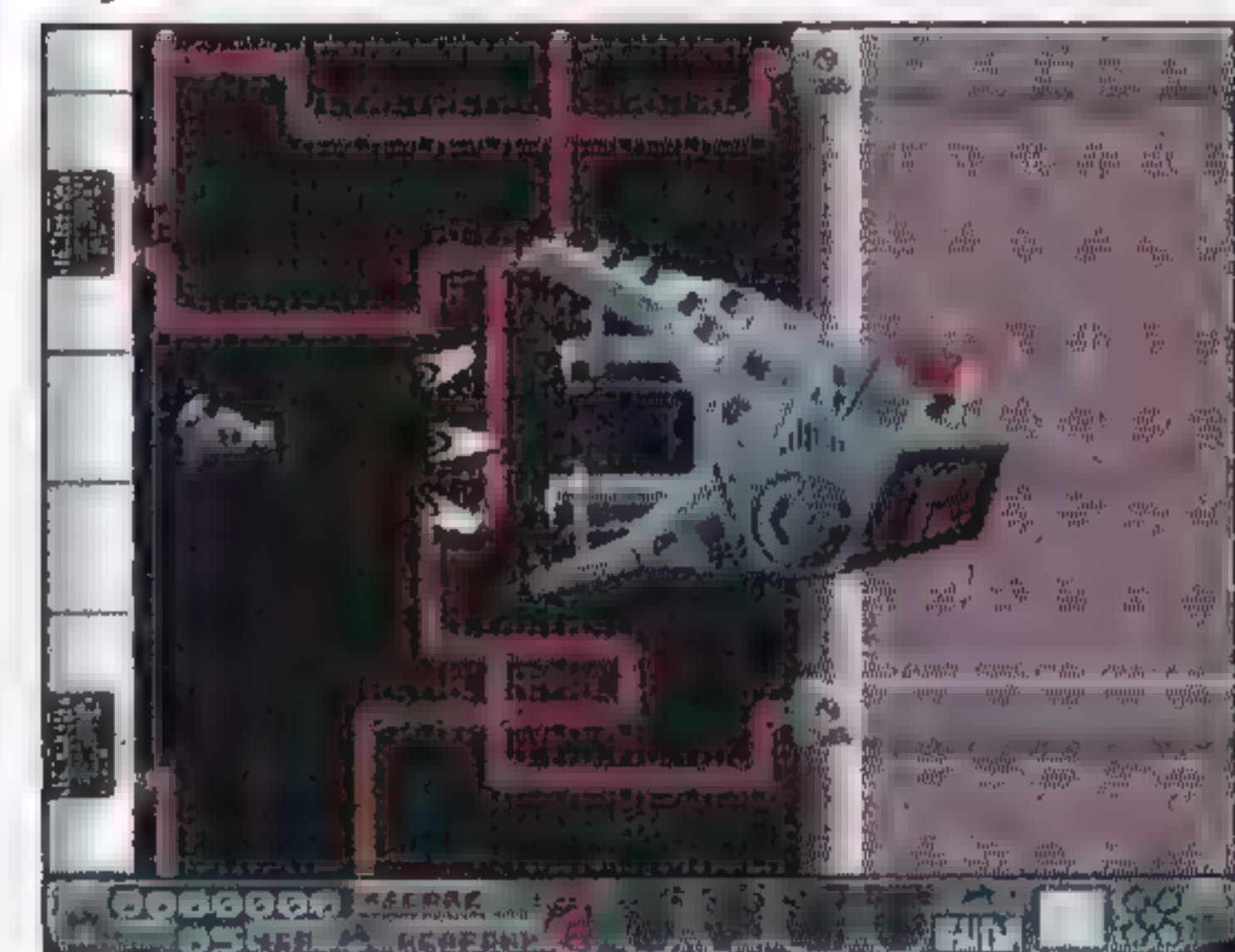
ClickBOOM i id Software su ipak postigli dogovor o prebacivanju *Quakea* na Amigu, pa ga svi oni koji još uvijek žude za *Doom* klonovima mogu očekivati tijekom travnja ili svibnja. Pojednosti o potrebnom hardveru (u svakom slučaju CD ROM i neka turbo kartica) i mogućnostima nabave možete pročitati na njihovom web siteu:

<http://home.ican.net/~clk-boom/pxl/quake.html>



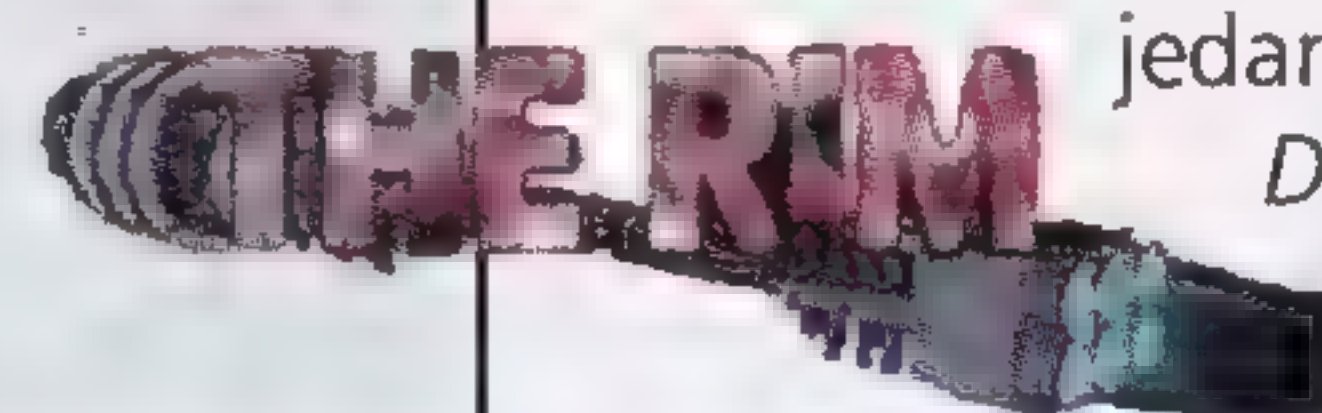
## Powder

Ovo je nova pucačina koja nam stiže iz nepoznate firme VerosSoft. Detalji su za sada škrti, ali prema najavama, za pokretanje neće biti potrebno mnogo više od neproširene A1200 i hard diska. U poplavi igara koje pokušavaju igrača privući "mudrom" pričom i "zanimljivom" radnjom, jednostavno napucavanje ponovno dobiva na cijeni.



## TheRim

*Diablo* je igra koja je potaknula maštu mnogih programera. *TheRim* će biti prvi pravi *Diablo* klon na Amigi, s razlikom da će se odigravati u svijetu laserskih oružja i psihičkih moći umjesto u okruženju mača i magije. Autori ovog zanimljivog RPG-a za povijesnu pozadinu uzeli su *Explorer 2260* svemir u kojem se već odvijaju neke igre (više o tome drugi put). Bit će tu izbora likova koji se razvijaju kroz igru, različitih oružja i neprijatelja te mogućnosti igranja 2 ili više igrača preko serijske veze ili Interneta, a jedna od najvažnijih stvari koje bi *TheRim* trebao donijeti je zanimljiva priča - jedan od rijetkih *Diablovih* nedostataka.



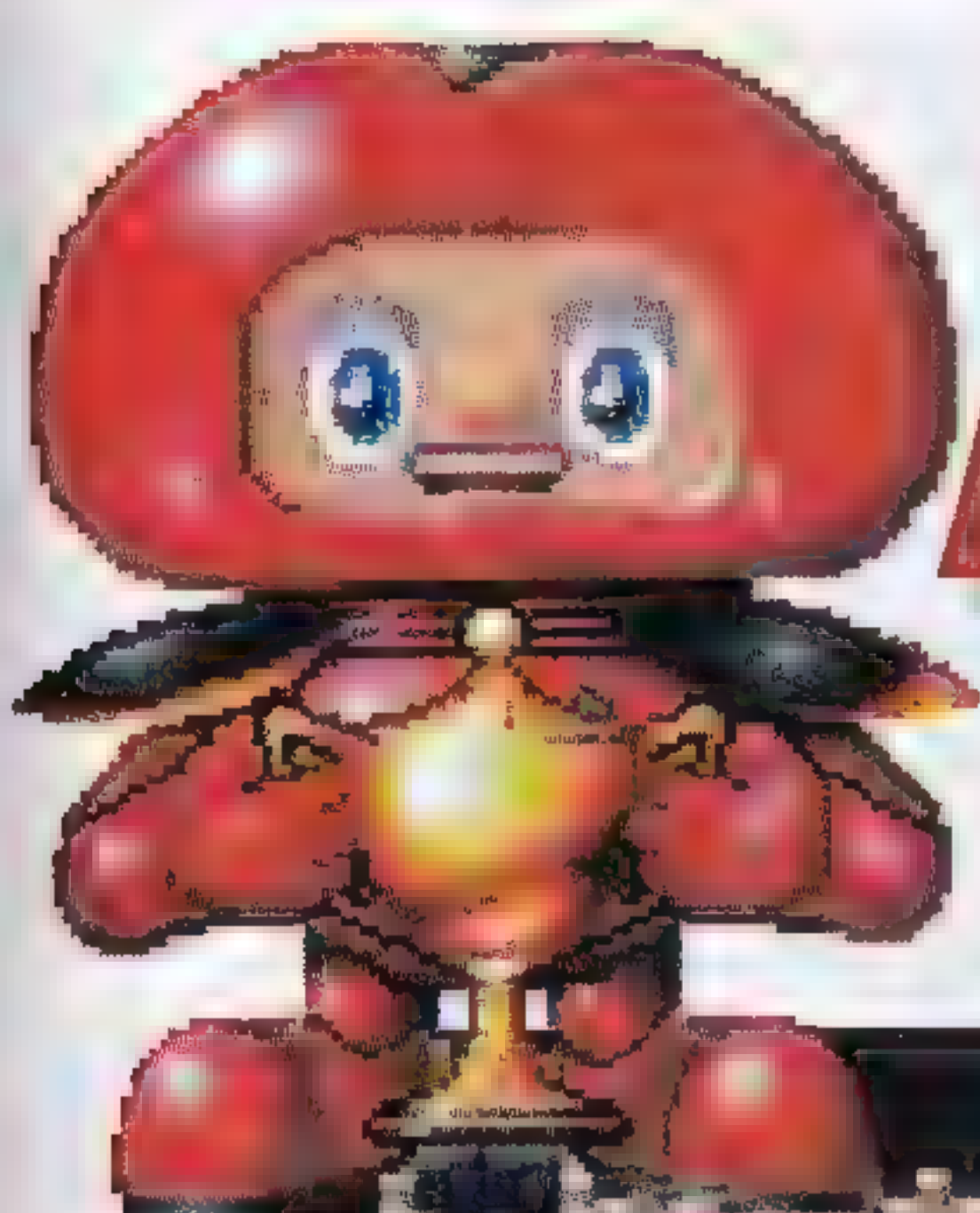
## Evil's Doom Special Edition

*Evil's Doom* je zanimljiva FRP avantura koju su prije više od godinu dana napravili momci iz *Olympia Softwarea*. Zbog čudnog načina izdavanja (nije postojao pravi izdavač, ili možda je ali se igra gotovo nigdje nije mogla naći), prodaja je bila vrlo slaba, ali su oni sretnici koji su uspjeli doći do igre bili oduševljeni. Sada se sprema novo, prepravljeno izdanje pod okriljem firme *Titan Computer*. Grafika koja je i ondje bila izvanredna (da, ja sam jedan od sretnika koji je igrao prvu verziju) je još dorađenija, dodane su i FMV sekvence, a zvučna podloga je bitno poboljšana. Naravno da će i hardverski zahtjevi biti malo veći od zahjete prvog izdanja, ali s obzirom da nije riječ o igri nabijenoj brzom akcijom, vjerojatno neće biti potrebna neka "mrcina" (CD-ROM će ipak biti neophodan). Demo specijalnog izdanja bi se trebao uskoro pojaviti, pa ćemo pokušati isposlovati njegovo objavljivanje na HackCD-u.

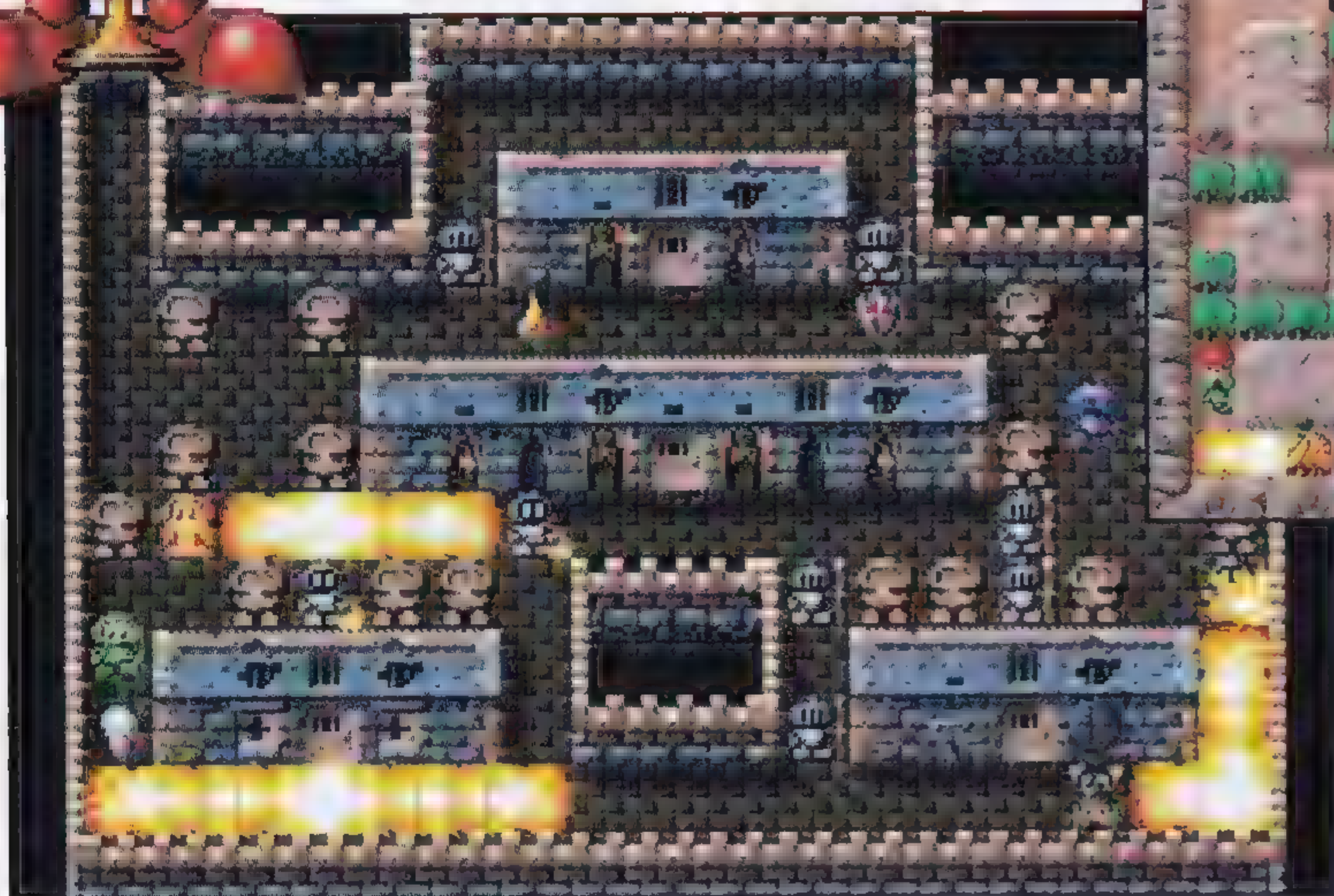
Ah, da, gotovo zaboravih najvažniju stvar. Ljudi koji se skrivaju iza imena *Olympia* su redom "naše gore lišće", pa im ovim putem želimo puno uspjeha i zarade, te još koju objavlvenu igru (hoće li *Special Edition* imati opciju za igranje na hrvatskom jeziku koja je nedostajala u prvom izdanju?)







# Blitz Bombers



Pozadine arena su najrazličitije, od šuma do dvoraca i piramida starog Egipta, a svaka skriva posebne neprijatelje i poseban okoliš (npr. u šumi možete prolaziti kroz šuplja debla).

**S**ve je počelo starim *Dyna Blasterom*, gdje ste tempiranim bombama ubijali protivnike po labirintu usput razbijajući zidove iz kojih su ispadali različiti bonus predmeti (pojačavanje i

povećavanje eksplozije vaše bombe, veća brzina ili nekoliko sekundi neranjivosti...). Uslijedile su brojne kopije i klonovi, a koncem 1995. počelo se govoriti o najboljoj igri toga žanra - *Blitz Bombers*. No igra nije izašla

početkom 1996., kada je i bila dovršena, zbog pravnih poteškoća i prijetnji sudom. Kako je vrijeme prolazilo, autori su *Blitz Bombers* stalno prepravljali čekajući da konkurencija propadne, a prije nekoliko dana odlučili su svoj proizvod konačno ponuditi igračima - i to besplatno, što ne znači da igra manje vrijedi. Naprotiv, *BB* donosi hrpetinu opcija viđenih u mnogim igrama sličnog stila te novih dodataka i specijalnih mogućnosti koje ga čine najpotpunijom i najigrivijom multiplayer igrom u posljednje vrijeme. Iako je igra namijenjena ponajprije istodobnom igranju većeg broja igrača (do 8 preko

serijskog linka), osim igranja u društvu postoje i različite misije za jednog igrača. Preko 80 različitih nivoa, nagradni predmeti i skrivene igre (*Go-karts*, *Pac-Attak*...) te (osrednje) inteligentni neprijatelji učinit će vam ovu besplatnu igru dražom od mnogih skupih igara. Eh, kad bi svi autori bili tako darežljivi... Ovu zabavnu igru možete sami skinuti na Web stranici proizvođača - grupe *Red When Excited* na <http://www.ldngedge.demon.co.uk> ili s Amineta na <http://www.aminet.org/pub/aminet/game/2play/>. Ako vam se ne da petljati s modemom, demo ove igre možete naći i na *Hack CD-u* #4.

## Blitz Bombers

Arkada

Proizvođač *Red When Excited*  
Izdavač -

Prilično zabavno ako igrate sami i igračko ludilo ako ste u društvu.

84

# Pinball Brain Damage



Izostanak udarnih pločica na gornjem dijelu flipera umanjuje količinu akcije. Šteta, s tako malim dodatkom, mnogo bi se dobilo.

**S**to nam novoga donosi ovaj novi fliper? Prvo i osnovno: veliku dozu realnosti, ali još uvijek samo u dvije dimenzije (meni su i tako 3D simulacije flipera bile zbunjjuće). Namjestite li nagib stola na srednju poziciju, loptica će se kretati

onako kako bi se kretala na pravom fliperu: sada je to uistinu loptica na kojoj se vidi igra svjetla i sjene, kao i njena zaobljenost dok putuje po ekranu, čak se može i zaglaviti (nekoliko puta zadržajte fliper i ponovno će krenuti). Kontrole i način igre su kao i

u dosadašnjim fliperskim simulacijama, jedina je razlika u tipci za ispućavanje loptice - sada je to **ENTER** (na ostalim fliperima se ispućava strelicom prema dolje ili lijevom tipkom miša). Od dodataka, ponuđena vam je mogućnost mijenjanja razlučivosti ekrana tipkama F9 i F10 zahvaljujući čemu možete igrati u *Super Hi-Resu*, gdje je cijeli fliper vidljiv na ekranu, a i olakšano je nišanje lopticom. No nije baš sve tako sjajno, ovakvim načinom igranja slika je pomalo treperava, a i fliper će vam se činiti "preuzak" dok se ne naviknete. Dosad su Amigini fliperi donosili najčešće 4 različita flipera u svakoj igri, a u *Brain Damageu* su samo dva, što nas itekako čudi jer igra zauzima oko 12 Mb na tvrdom disku. Dva ponuđena flipera su dvije najzastupljenije vrste u zabavnim parkovima - *Hypervolutor* je otvoreni tip, gdje lopticu možete ispaliti sve do vrha flipera, a *Magnetic Whirlpool* je zatvoreni tip, gdje loptica uglavnom putuje po najrazličitijim trakama. Oba su flipera izvanredno nacrtana, s jako detaljiziranim pozadinama, što se najbolje vidi pri niskoj razlučivosti kad

je pola stola rastegnuto preko čitavog ekrana (na jednom fliperu je u pozadini "oskudno" obučena djevojka, ali nemojte je predugo gledati - izgubiti ćete lopticu). U svakom slučaju, zaigrajte *PBD* jer za Prijateljici u posljednje vrijeme baš i nema kvalitetnih simulacija flipera.



## Pinball Brain Damage

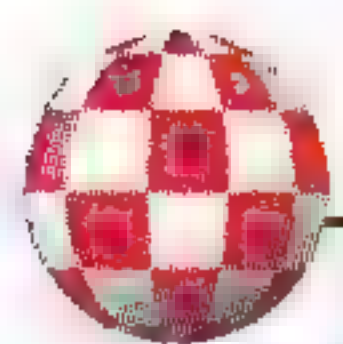
Fliperska simulacija

Proizvođač *Mind's Eye Entertainment*  
Izdavač *Epic Marketing*

Bez obzira na kvalitetnu grafiku i zvuk, dva su flipera ipak premalo za jednu igru, vrijeme će začas proletjeti.

70





# Myst

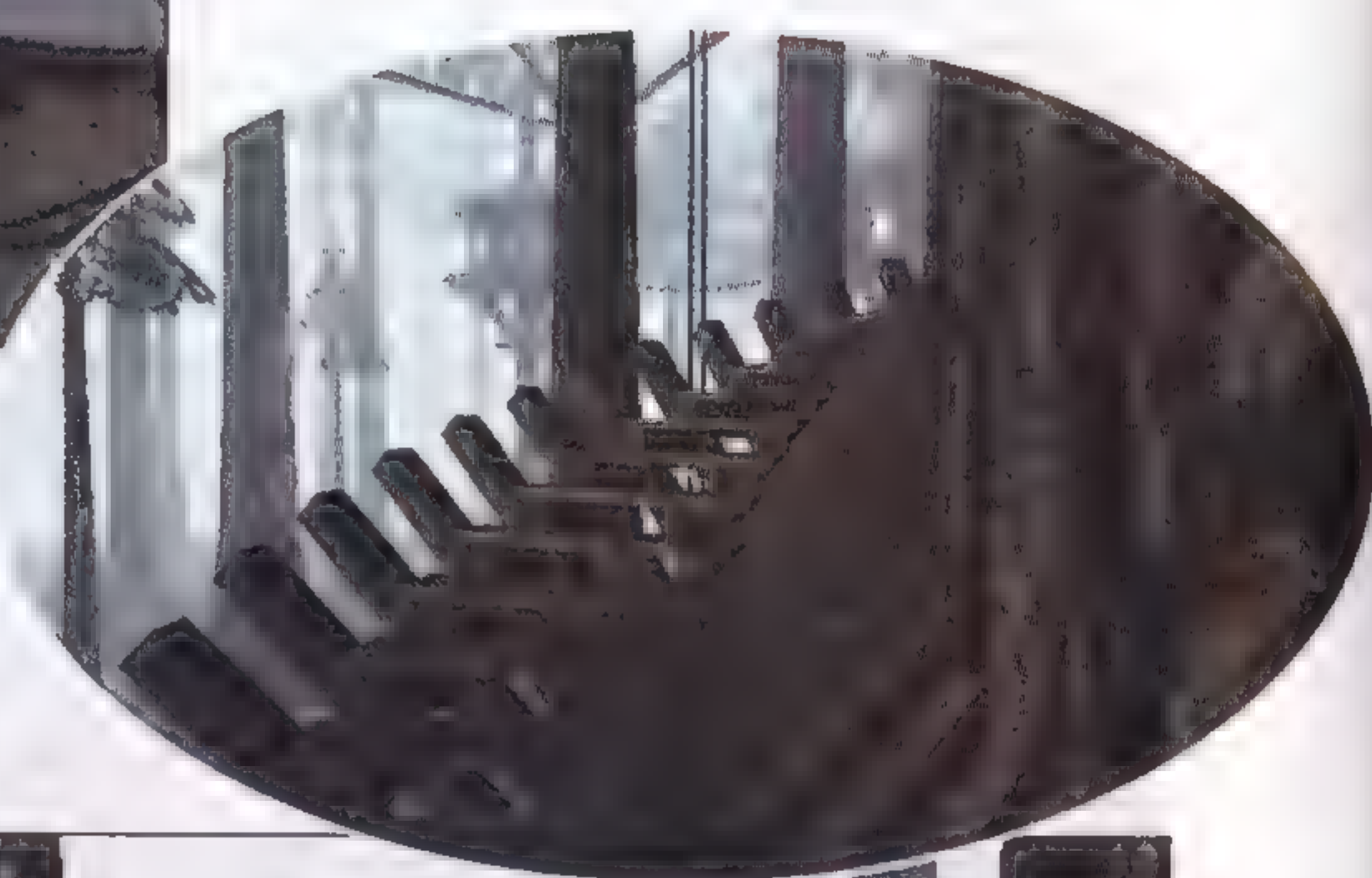
Stigla je konačno najprodavanija igra svih vremena i na Amigu. Je li to prekretnica na Amiginom igračkom tržištu ili smo samo dobili jednu dobru igru? Bero vam, kao i uvijek, donosi svoj doživljaj čitave te Myst-strke-i-zbrke...



Skustvo mi govori: igre najavljivane s mnogo buke najčešće nikad ne ispune očekivanja, kupite li ih bez provjere - uvijek požalite. Zbog toga sam, vidjevši veliku šarenu kutiju i lijepu knjižicu s uputama, bio prepun sumnji. Nakon kratke instalacije i lijepog introa, moj se smijehak razvukao u širok osmijeh, bijah više nego zadovoljan. *Myst* je jednostavno divan - grafika je prekrasna, skladbe izvrsno dočaravaju ugođaj. Animacije su napravljene u *QuickTime* zapisu, audio

sustav podržava *AHI*, igra je u cijelosti sukladna sa sustavom i multitaskingom (ja je upravo igram na pozadinskom ekranu pišući ovaj tekst) pa je jedna od prvih igara gdje ćete doista osjetiti sve mogućnosti svoje *Prijateljice*. Tehničkoj se doradenosti nema što prigovoriti, iako je to u posljednje vrijeme prava rijetkost, ali (uvijek taj ali) za istinsko uživanje u nekoj igri potrebno je i nešto više od lijepe grafike - igrivost. Ne kažem da je u *Mystu* nema, samo je treba pronaći.

Kako je igra dobila ime?  
Cijeli je otok uronjen u maglu kao prase u sirutku.



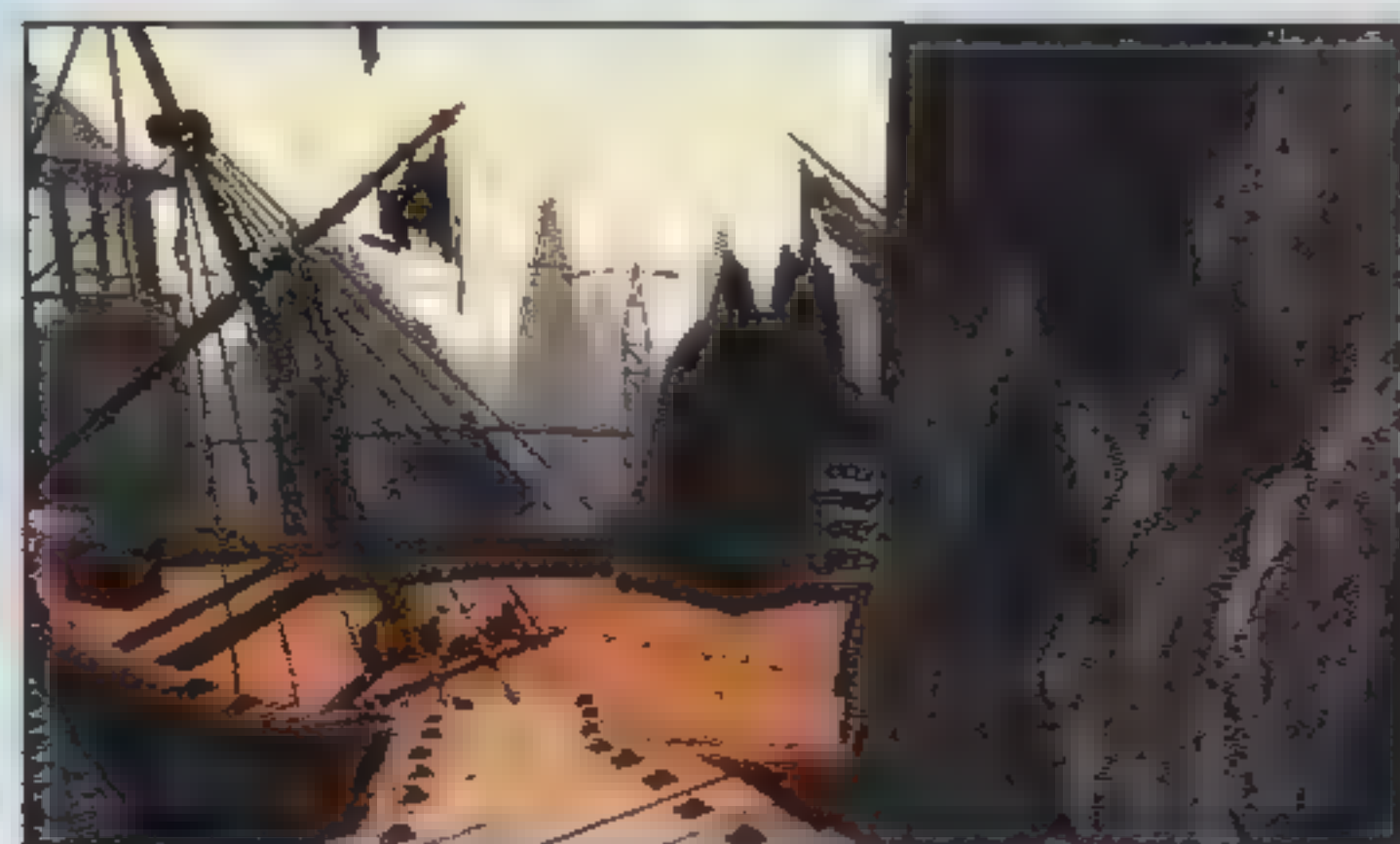
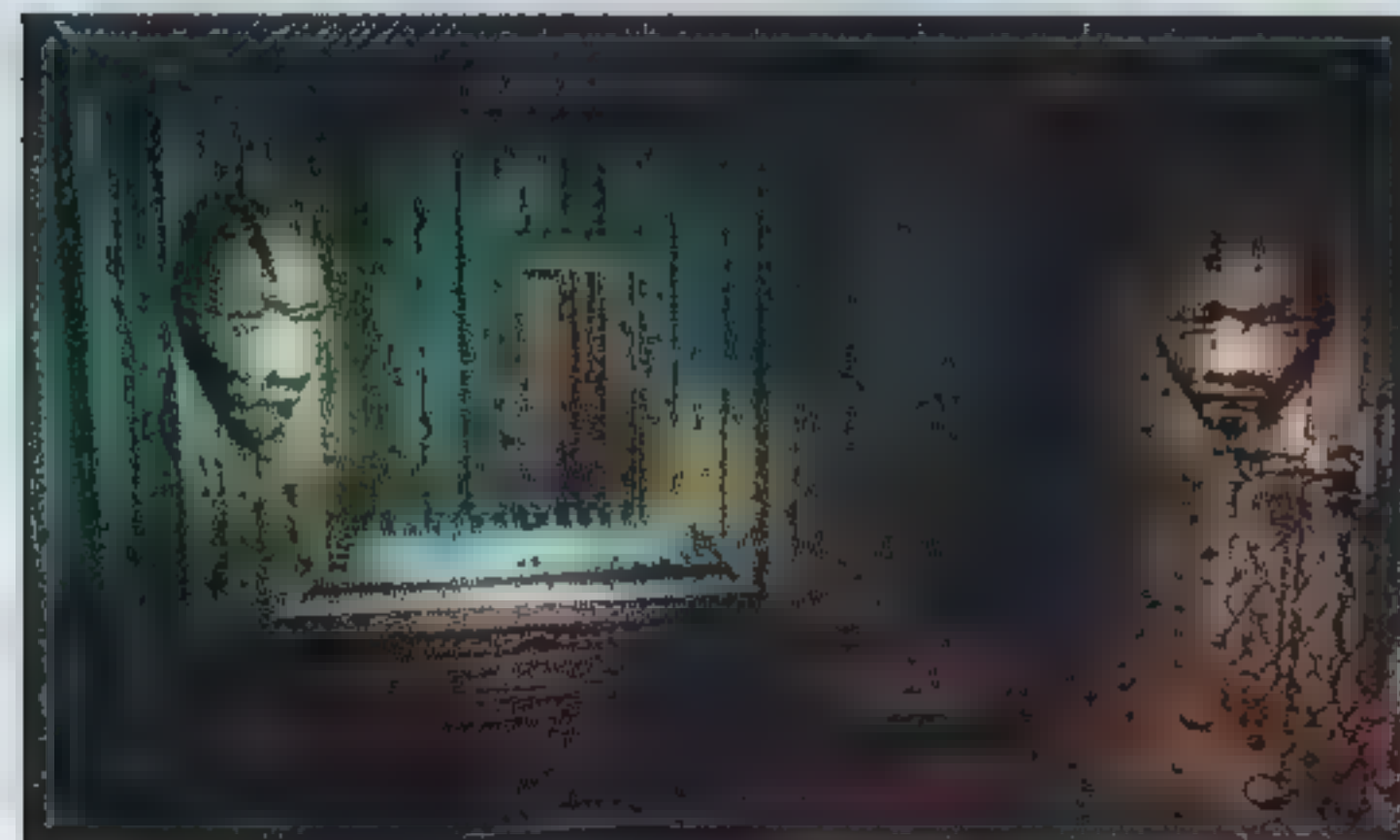
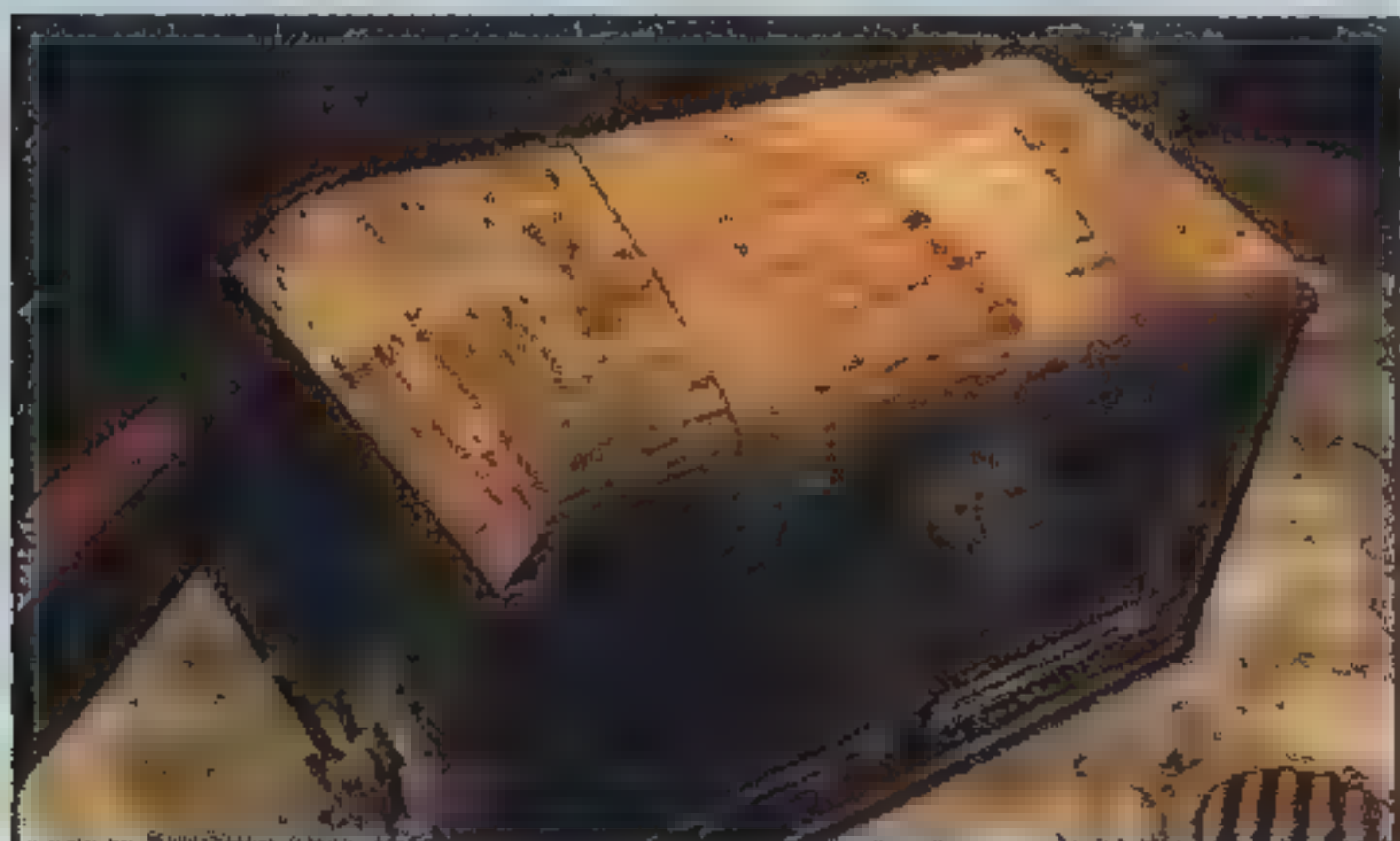
## Zanimljivost

Braća Miller napisala su, osim *Mysta*, još dvije knjige koje možete naći u Algoritmu (ne, nije reklama). Osim lijepih korica, knjige su i vrlo zanimljive, a radnja se odvija prije radnje same igre. Pozor! Ako ih želite čitati, čitajte prvo *Book of Atrus*, a zatim *Book of Ti Ana*. Na CD-u je i 14-minutni dokumentarac gdje autori govore o dvogodišnjem nastajanju *Mysta*.



## Pričam ti priču

Fabula *Mysta* je sljedeća: čitajući zanimljivu knjigu koja vrlo detaljno opisuje otočni svijet po imenu (pogodili ste) *Myst*, čini ti se kao da si ondje. Došavši do kraja knjige, odjednom - puf! Na nepoznatom si otoku čiji se udaljeni kraj gubi u magli, a jedini je zvuk prigušeno šaputanje valova uz obalu. Krenete li u istraživanje otoka, sve ćete ostalo saznati usput.





## Nikad bez problema

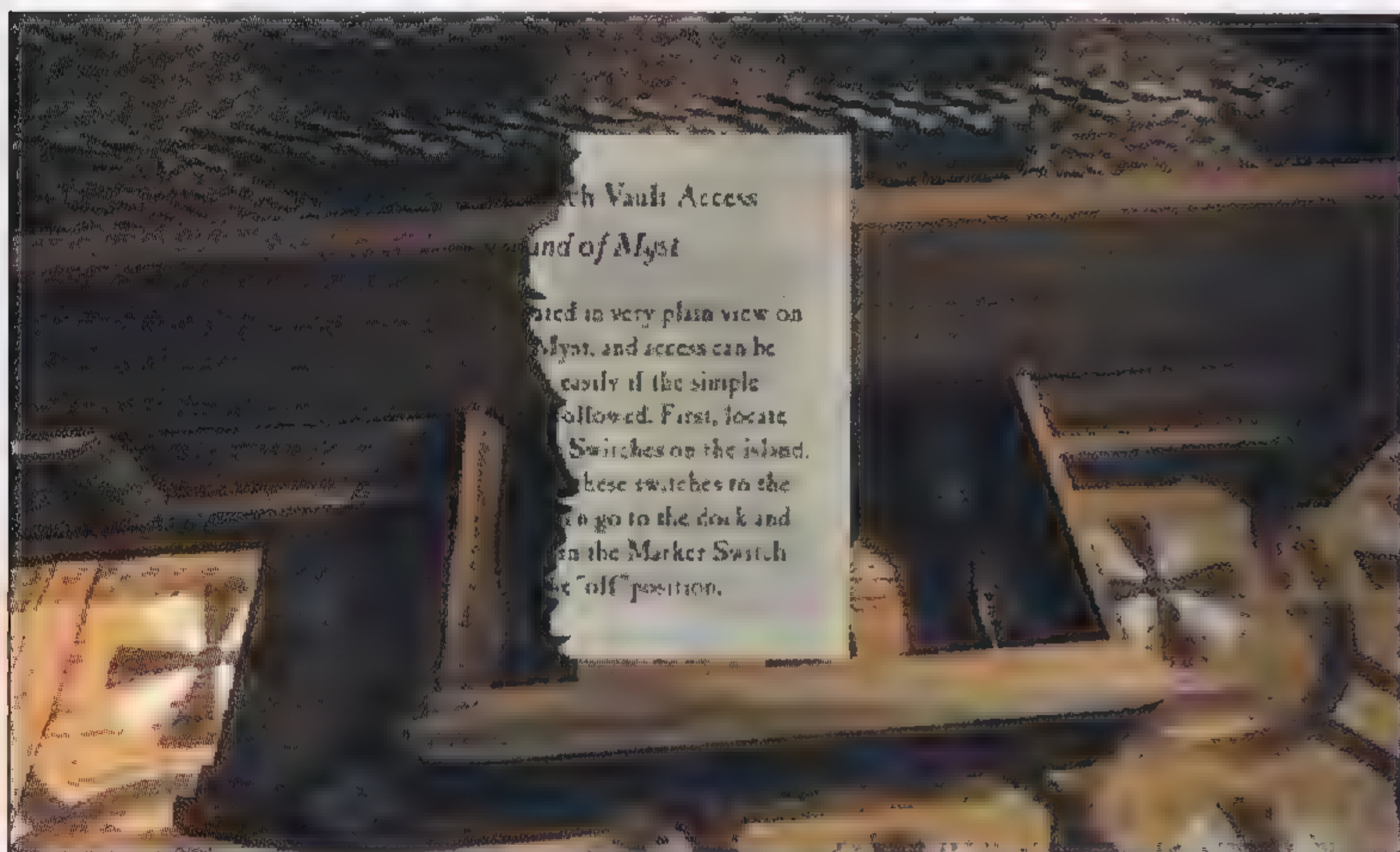
U posljednje vrijeme sa svakom igrom ima tehničkih problema, što, valjda, znači da tržište Amiginih igara postaje sve sličnije tržištu Microsoftovih proizvoda. Probleme i (manje) bugove u *Mystu* možete ispraviti skinete li arhivu *Myst1.1* sa *Amineta*, a možete je naći i na 4. Hack CD-u. Ovaj fix vam, osim toga, omogućuje i pokretanje verzije za *Cybergraphics* kartice koje nema na originalnom CD-u. Osim tehničkih problema u samoj igri, očekuje vas i jedan problemčić pri instalaciji ako već otprije imate instaliran *AHI* audio sustav. Riješit ćete ga tako da iz *Myst* ladice koja se tijekom instalacije kreira na vašem hard disku jednostavno prekopirate sve fileove iz *DEVS*, *LIBS* i *C* ladicu u odgovarajuće ladice na svojoj sustavskoj particiji.

Ako niste već zaigrali PC ili PSX inačicu ove igre, recimo da je riječ o avanturi gdje na svijet gledate iz prvog lica (tj. ne vidite svoj lik) i pointerom klikate predmete po ekranu pomičući ih ili mijenjate svoju lokaciju. Kako se ne možete slobodno kretati, nego se pomičete iz lokacije u lokaciju, igranje bi bilo vrlo statično kad ne bi bilo zanimljivih mozgalica što ih rješavate učeći i istražujući okolni svijet i primjeljujući naučeno po načelu sličnosti i logike. Teški problemi, statična igra.... pa kako to da je *Myst* bio najprodavanija CD igra na PC-u kad je sličniji udžbeniku matematike nego igri? Nisam li vam

rekao da igrivost u *Mystu* treba pronaći. Iako će vam na prvi pogled izgledati kao zbirka lijepih sličica, *Myst* je igra koja će vas itekako nagraditi za vaš uloženi trud i vrijeme. Tek nakon 20-ak minuta šetnje prvim otokom (neću vam otkriti koliko ih je) otkrit ćete njegovu veličinu i dubinu i biti uvučeni u svijet u kojem se kristalna ljepota grafike prelama o kristalnu čistoću uma potrebnu za rješavanje zagonečki. Kako ih budete rješavali, tako ćete i napredovati i biti nagrađeni lijepim slikama. U ovoj je igri potrebno pregledati svaki kutak otoka da biste je mogli završiti, ali i da vam ne bi promakao koji od brojnih uistinu divnih prizora. Ovu bi ugru svaki Amigaš morao imati u svojoj zbirci, pa i vi.

## Simbolika Mysta

U današnje doba, kad je budućnost Amige prilično "maglovita", *Myst* je zraka sunca što se probija kroz maglu želeći pokazati da se i na Amigi mogu vrtjeti grafički zahtjevne igre. Sljedeći na listi *clickBOOM*-ovih konverzija je *Quake*, a tu su i mnoge druge najave pa se čini da stižu svjetliji dani i našoj *Prijateljici*. Ipak, Amigin procvate leži u nadogradnji osnovnih konfiguracija jer se sa 2 Mb RAM-a ne može mnogo učiniti ni najboljim programiranjem (*Myst* zahtjeva barem 8 Mb). Stoga, ako ste i nakon svih kušnji ostali vjerni Amigi, uložite malo novca u kupnju ubrzivačkih kartica i sličnog hardvera. Ova mala investicija će vam se itekako isplatiti. ☘



Polovica pisma iz koje se može odgonetnuti značenje. Eh, kad bi svi problemi bili tako lako rješivi...

<b>Myst</b>		Avantura	
Proizvođač <i>clickBoom</i>		Izdavač <i>PXL computers</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Statičnost</li> <li>• Težinu problema</li> </ul>	<b>89</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Izvanrednu grafiku</li> <li>• Zanimljivu priču</li> <li>• Ugodajnu glazbu</li> </ul>	
Možda statičan pristup neće privući igrače željne akcije, ali <i>Myst</i> vam može mnogo pružiti ako mu posvetite malo vremena.			
Platforme <input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> Amiga			

VAŠ PARTNER ZA USPJEH

**MICRON** **HYUNDAI** ZVJEZDA DALEKOG ISTOKA

**NEZBIT** computers  
BOGIŠIĆEVA 20, 10000 ZAGREB  
tel: 01/4649-713  
E-mail: nezbit@zg.tel.hr

VAŠA M RUKAMA

NAJNOVIJA TEHNOLOGIJA

GATEWAY2000

HEWLETT PACKARD

SIROKA PALETA BOJA

Poduzeće NEZBIT osiguralo je novu kreditnu liniju za male poduzetnike i obrtnike. Informatička oprema na kredit brzo, povoljno i jednostavno. Za svekoliko pučanstvo informatička oprema na kredit preko banke ili putem čekova građana!!!

Za članove **HACKER CLUB** -a POSEBNI POPUSTI!!!

## novi macintosh

Voćarska 3  
tel 455 6146  
tel/fax 463 5679  
e-mail: filex@zg.tel.hr  
http: www.filex.hr



Mac OS 8



**FILEX d.o.o.**  
Ovlašteni Apple prodavač



# HACKER CLUB

prvi  
jedini KLUB  
koji  
nagrađuje!!!



## Izašao je HACKER PLUS

U trenutku kada ovo čitate, Hacker Plus je svim članovi Hacker Cluba besplatno dostavljen na kućnu adresu! Sa svoja dva turbo postera, potpunim rješenjem Tomb Raidera 2 te recenzijama igara za PC i PSX konzole, Hacker Plus je pravi znak pažnje našim najvjernijim čitateljima - pretplatnicima Hackera. Još nije kasno da se pretplatite na Hacker putem pretplatničkog kupona, čime automatski postajete članovi Hacker Cluba i stičete pravo na njegove pogodnosti: od popusta prilikom kupnje koji vam osiguravaju naši sponzori, preko nagradnih igara u kojima sudjeluju samo članovi Hacker Cluba do časopisa Hacker Plus koji izlazi svaka 3 mjeseca i koji vam besplatno stiže na vašu kućnu adresu. Čitatelji koji nisu pretplaćeni na Hacker (i samim time nisu članovi Hacker Cluba) se još uvijek mogu pretplatiti na Hacker Plus putem pretplatničkog kupona ili mogu naručiti primjerak Hacker Plusa, također putem kupona iz ovog broja Hackera. Ali požurite - interes je veliki, a količine su ograničene!

Nagrađeni članovi

**HACKER CLUB**-a

ORIGINALNE IGRE!

Izravno od izdavača na vaša vrata!!!

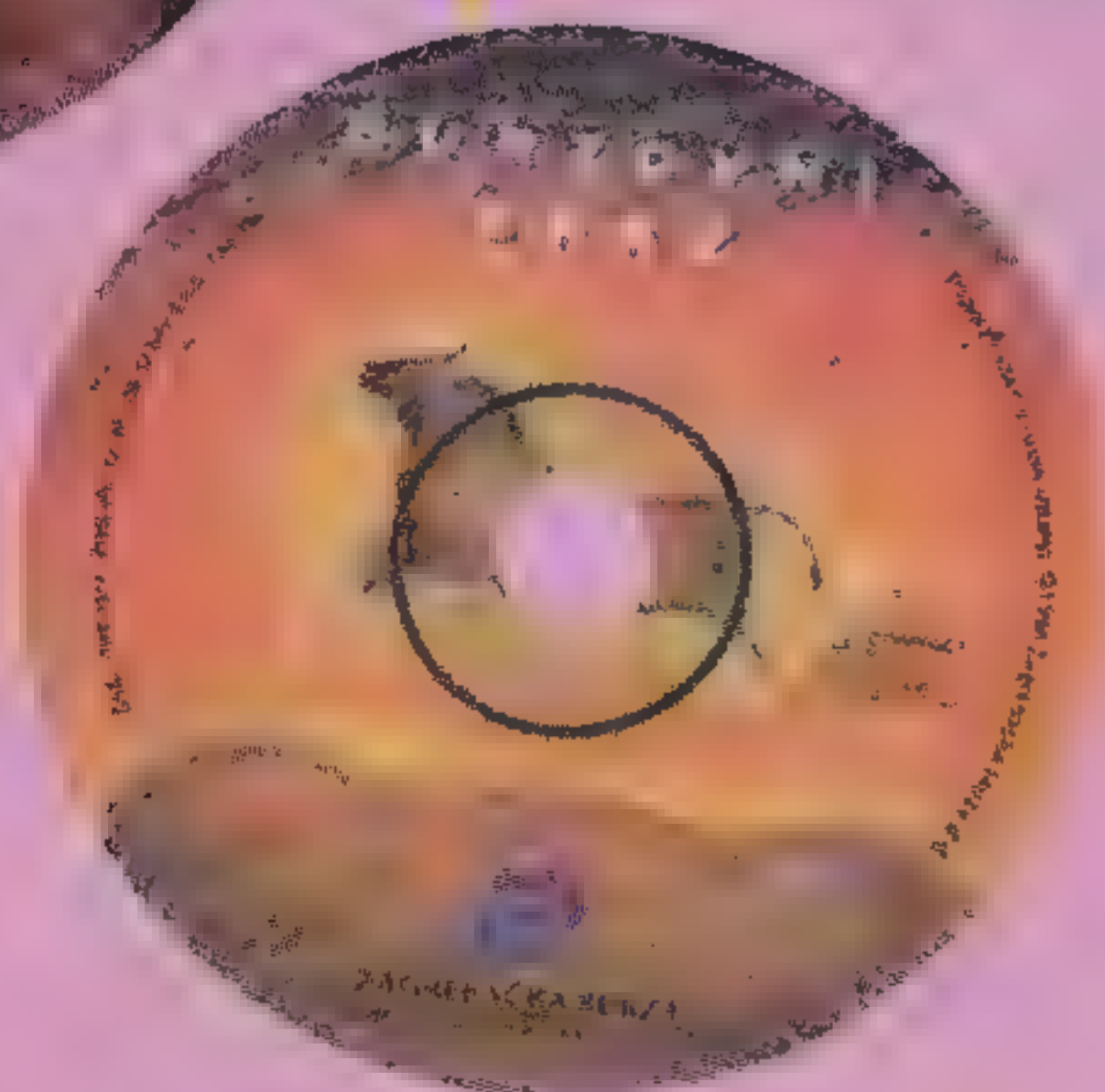
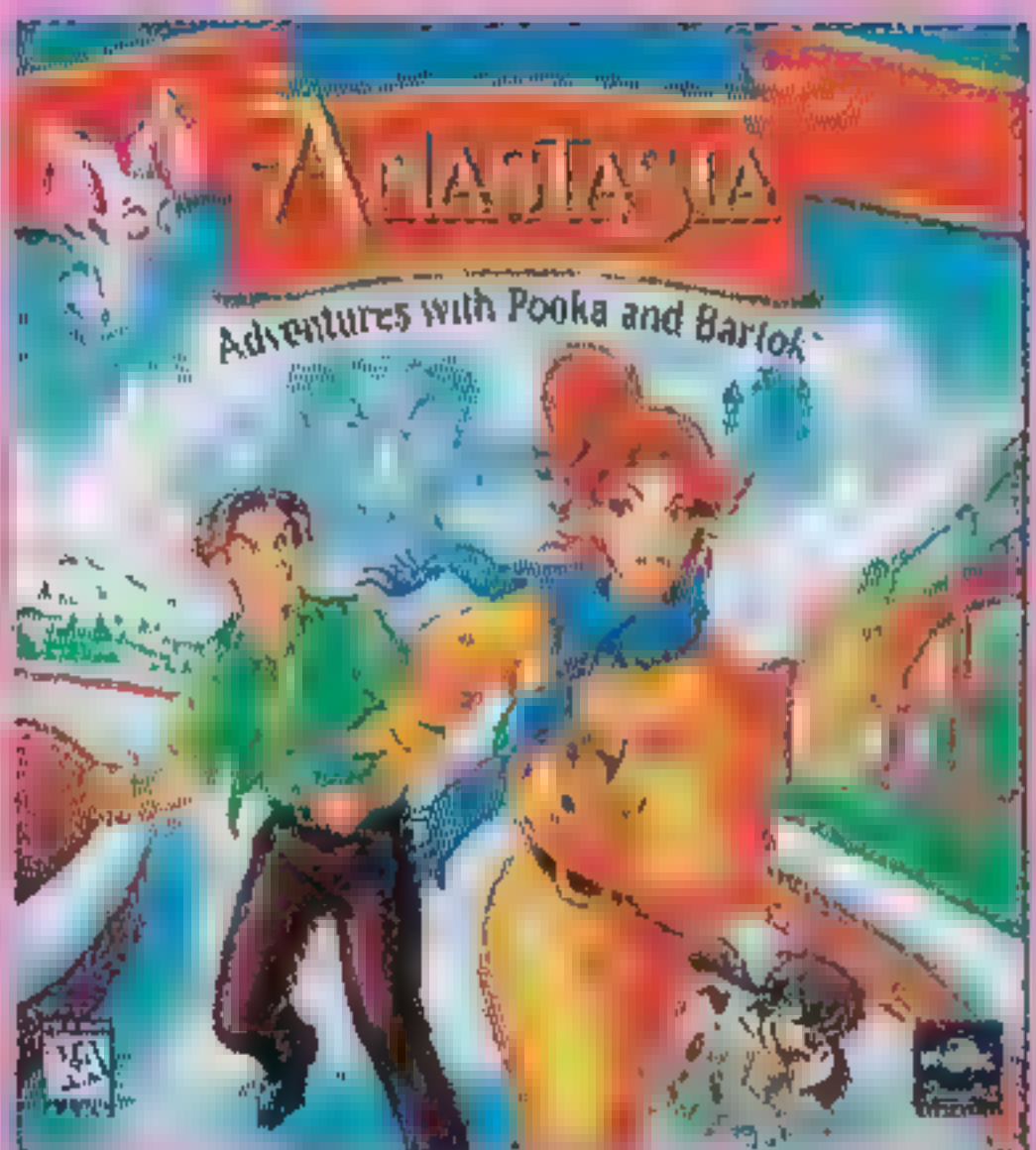
**Anastasia**, Darko Crnić, Matulji

**Last Bronx**, Zlatko Gudasić, Karlovac

**Burzovni sraz - borba znanjem**, Horvat Krešimir, Daruvar

**SEGA Worldwide Soccer**, Gordan Ključka, Kutina

**SEGA Formula Karts**, Goran Milošević, Zagreb



ORIGINAL POSTERI!

Paket od 2 original postera dobivaju:

Vedran Vujičić, Bjelovar  
Luka Šverko, Poreč  
Aleš Volčanšek, Zagreb



KUPI IGRU  
KARTICOM U

igre za koje ste tijekom  
članske popust i  
igre koji su pred va  
saznat ćete na vri  
slijede u trgovinar  
**GORITAM**  
media Centar (Ho  
**GORITAM BOOKS**  
portanne centar, nov

**UNIVERSAL HACKER**  
mayerov trg 7, Za  
portanne centar, Zag  
fama držića 1, Osijek  
bivka 5, Varaždin -3  
Kolima Riječka, Korzo  
na J. Jelačića; Split

UNIVERSAL  
svim članov  
BESPLATNO  
od 10% ko

UNIVERSAL  
Primorska  
tel. 3775



# POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

## UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

**Word 7**  
**Java**  
**Excel 7**  
**CorelXara**  
**Od početnika do samostalnog korisnika**  
**Access 2.0**  
**Auto Cad Početnica**  
**Internet**  
**Delrina Win Fax Pro**  
**Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik**

**ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb**  
**tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361**

**POPUST**  
**20%**

## JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:

3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija  
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

**POSEBNA PONUDA MJESECA!!!**  
**RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!**

GATEWAY 2000 200MMX  
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator;  
16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor;  
Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

**12 rata po 965.000 KM**

**NEZBIT, Knez Mislava 11/1, 10 000 Zagreb**  
**tel./fax. 01/4612-430, 4612-417**

**POPUST**  
**3%**

**POPUST**  
**5%**

## KUPI IGRU S KARTICOM U DŽEPU

Na sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, dodajte članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih 12 mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme. Popusti slijede u trgovinama:

### ALGORITAM

Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb -4%

### ALGORITAM BOOKSHOP

Portane centar, novi dio donja etaža, Zagreb -4%

### TURBO HACKER

Smayrov trg 7, Zagreb -3%

Portane centar, Zagreb -3%

Marina držića 1, Osijek -3%

Prilinska 5, Varaždin -3%

Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka -3%

Bara J. Jelačića; Split -3% -3%

**POPUST**  
**3%**

**POPUST**  
**4%**

**POPUST**  
**5%**

Za sve članove Hacker kluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini. Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzdom.

### ELTING

Zaprešić, 01/70 87 58

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Kluba BESPLATNO UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora

**UNIVERSAL FOTO & VIDEO**  
**Primorska 31, Zagreb**  
**tel. 3775 433**

**POPUST**  
**10%**

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 10% popusta uz predodjenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

**ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb**  
**tel. 01/395-152, fax. 01/395-153**

**POPUST**  
**10%**

**JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA**

## WINDOWS nova metoda učenja ACADEMY

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%.

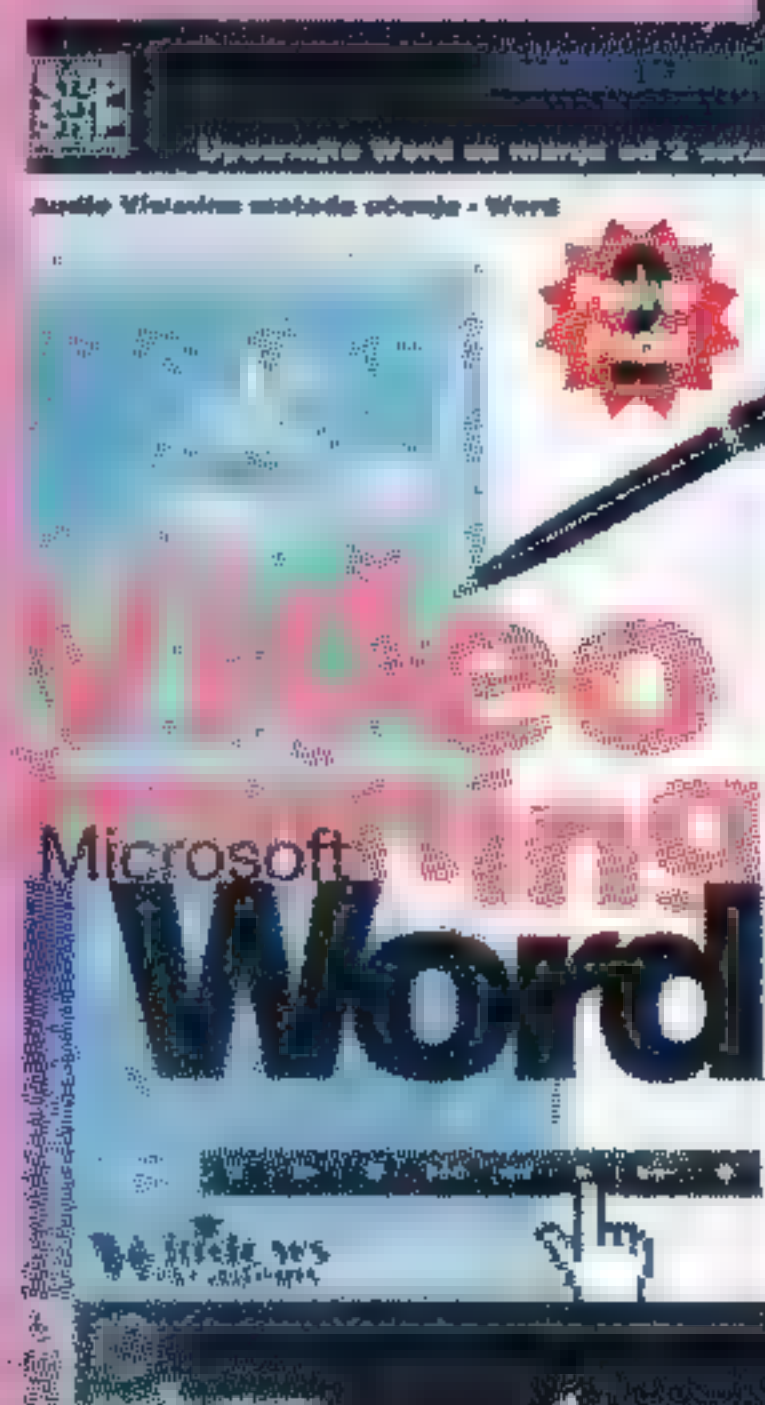
### POLLY BROS

J. Lončara 3, Zagreb, tel. 01/3794-031

**POPUST**  
**5%**

## WINDOWS ACADEMY

**Najsnažnija audiovizualna metoda učenja najpopularnijih Windows programa sinkronizirano na hrvatski!!!**



**Microsoft Excel**, Marko Kudera, Zagreb  
**Internet**, Kramar Stjepan, Osijek  
**Microsoft Word**, Basar Marko, Vela Luka  
**Microsoft Windows 95**, Prnjak Zoran, Split





# PSX Goodies

*Playstation nije samo plastična kutija sa čudno iskrivljenim (no dobro, ergonomski oblikovanim) upravljačkim uređajem. Za nj postoji i hrpa korisnih i nekorisnih dodataka za ljepše i lakše igranje, pogledajmo samo najosnovnije koje vam preporuča naš PSX guru **Berislav Jozić**.*

## KONTROLER

Osnovni način upravljanja za sve PSX igre. Na prvi pogled velik broj gumbića je zapravo vrlo pametno raspoređen na ovom komadiću plastike na koji ćete se vrlo brzo navići. Playstationov kontroler je osjetno bolji za igranje 3D pucačina, vozačkih ili sportskih simulacija od uobičajenih igraćih palica ili (nedajbože) tipkovnica. Na japanskim inačicama PSX-a je za 15 % manji, ali su mu funkcije potpuno jednake. Playstation kontroler pati od nedostatka što ga imaju svi Sonyjevi dodaci za PSX - prekratke su mu žice. Kontroleri drugih kompanija, iako nisu uvijek standardni, najčešće imaju dulju žicu, što omogućuje igranje iz kreveta, fotelje ili sa zahodske školjke.



## MEMORY CARD

Snimanje pozicije tijekom igre je vrlo važna stvar (ne možete očekivati u avanturi uporabu šifre za nivoe). Standardna kartica može primiti 128 kb podataka podijeljenih u 15 memorijskih blokova. Pozicije različitih igara zauzimaju različit broj blokova, najčešće 1, a najviše 15 (npr. kod City of the Lost Children). Program ugrađen u ROM PSX-a, koji pozivate tako da ne ubacite CD dok palite konzolu, omogućava brisanje i kopiranje pozicija s jednog na drugi Memory card pa snimljene pozicije i postignute rezultate možete razmjenjivati s prijateljima.

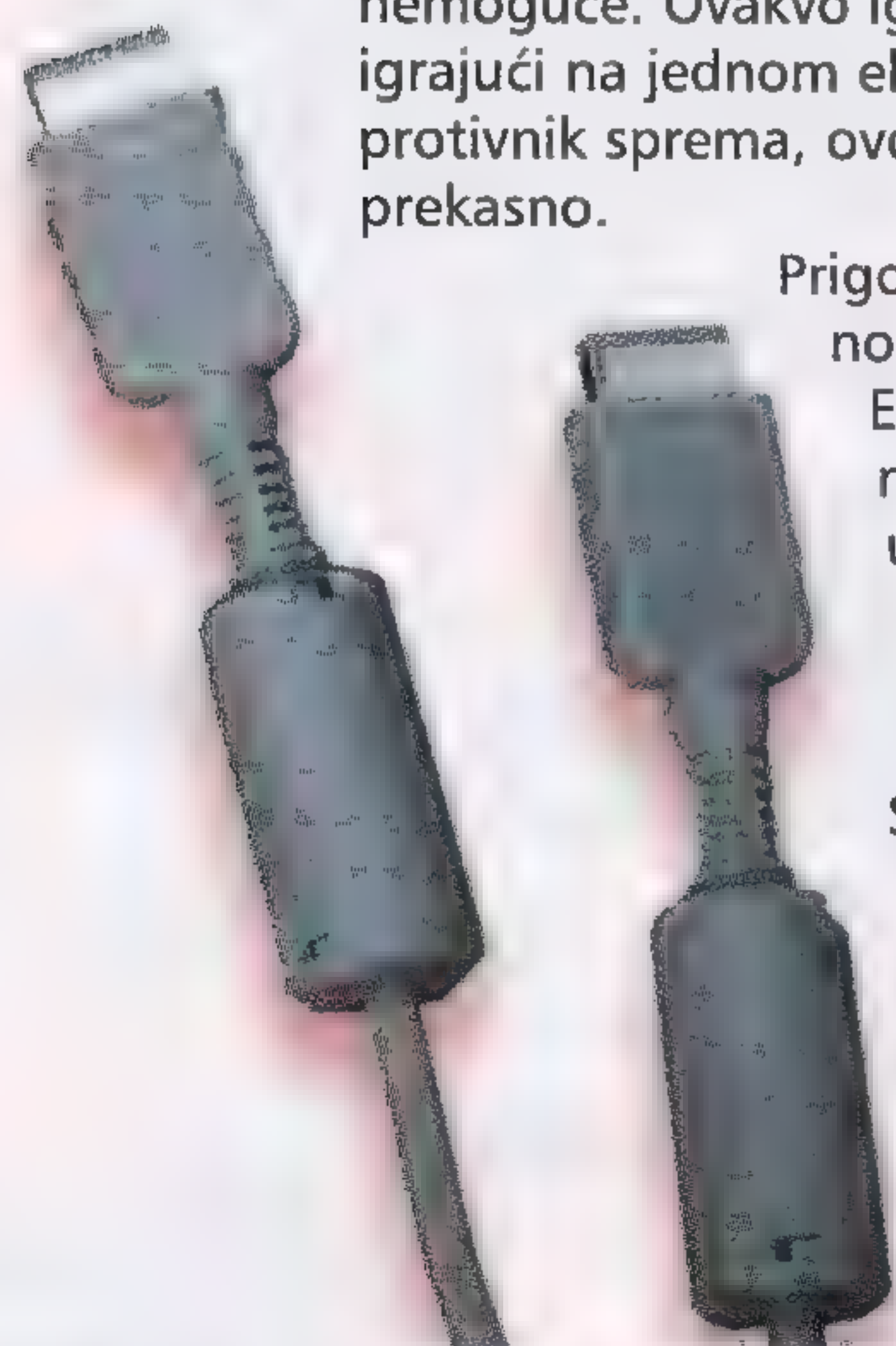
## LINK CABLE

Poznata i pod nazivom Combat Cable, ova vam žica omogućuje spajanje dviju konzola i igranje jedne igre na dvama ekranima - obično jedan protiv drugoga.

Ovaj izvrstan dodatak će olakšati pobjeđivanje prijatelja u Red Alertu ili Wipeoutu, kao i u mnogim drugim igrama u kojima bi igranje dva igrača na podijeljenom ekranu bilo nemoguće. Ovakvo igranje unosi dodatna iznenađenja jer igrajući na jednom ekranu, uvijek možete vidjeti što vam protivnik sprema, ovdje ćete to saznati tek kada bude prekasno.

Prigovor koji možemo uputiti ovom vrijednom dotatku je - prekratka žica (2 m).

Evo nekih igara koje podržavaju igranje na dva spojena Playstationa, što uglavnom zahtijeva i dva primjeraka iste igre (kod C&C: Red Alerta to nije slučaj): Formula 1, WipeOut, Wipeout XL, Doom, Final Doom, Need for Speed, Andretti Racing, Destruction Derby, Ridge Racer Revolution, Burning Road, Assault Rigs, Descent, Descent Maximum, Grid Runner, Krazy Ivan, Cyberspeed, WarCraft 2, Command & Conquer: Red Alert, Micro Machines V3

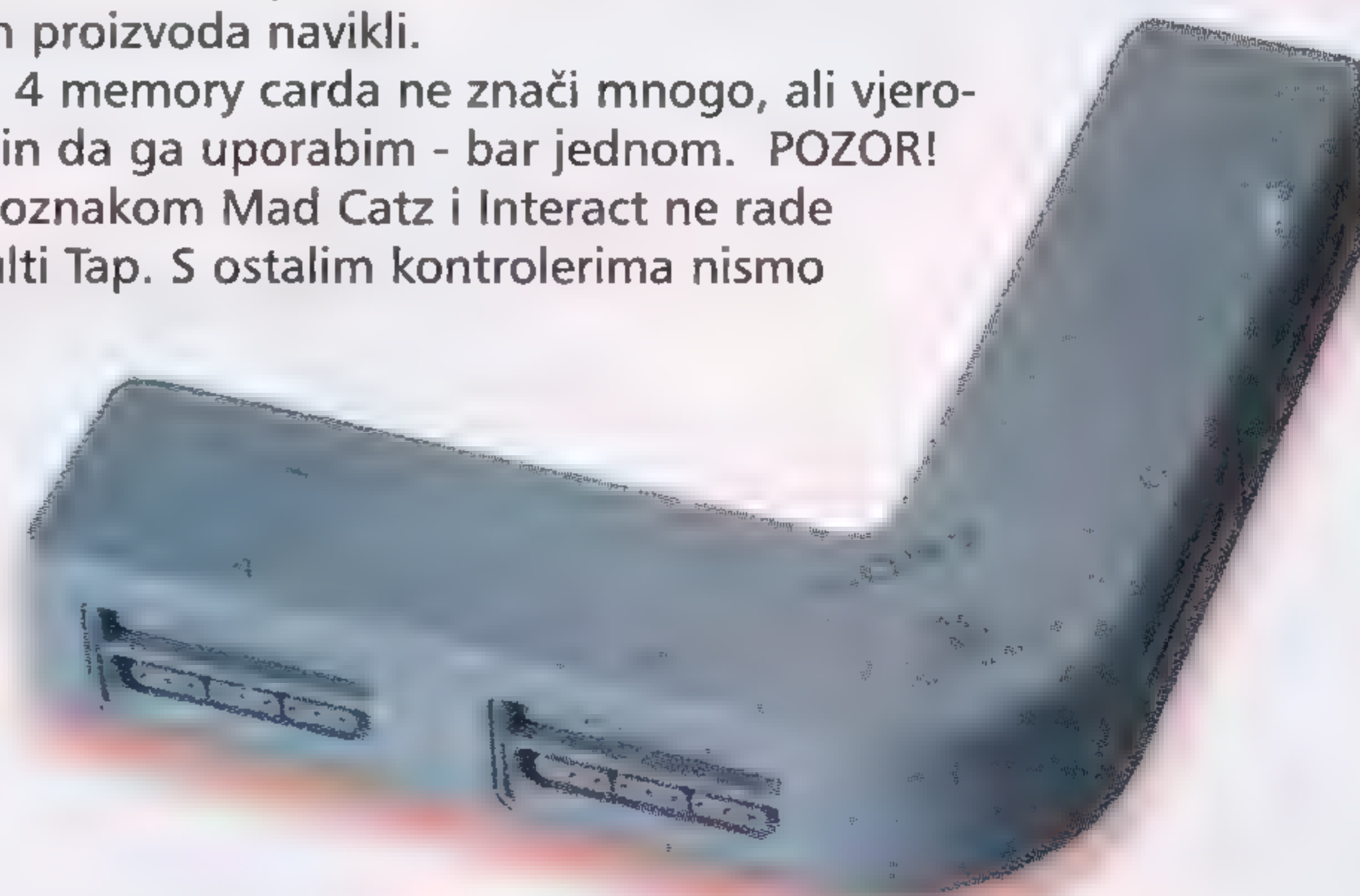


## MULTI TAP

Čim sam ugledao ovaj dodatak, pomislio sam - Wo Hoo! (naravno, odmah znate da govorim o Fifi 98). Igranje sportskih simulacija u četvero pomoću Multi Tapa užitek je kakav nećete doživjeti čak ni igranjem preko interneta. Mogućnost uključivanja do 8 kontrolera (sa dva Multi Tapa) u jednu konzolu izvrstan je dodatak igrivosti ovakvih igara i, iako može doći do tehničkih problema pri nabavljanju tolikog broja kontrolera (i svađe koji je čiji kad se prijatelji budu razilazili kućama), Multi Tap je vrijedan svake izdvojene kune.

Sa dvije konzole, 4 Multi Tapa i Combat Cableom, u igru možete uključiti čak 16 igrača istodobno, ali postoji vrlo malo igara koje podržavaju ovakvo igranje. Jedini problem i kod ovog dodatka je standardno prekratka žica, ali na to smo se već kod Sonyjevih proizvoda navikli.

Prazno mjesto za 4 memory carda ne znači mnogo, ali vjerojatno ću naći način da ga uporabim - bar jednom. POZOR! Neki kontroleri s oznakom Mad Catz i Interact ne rade priključeni na Multi Tap. S ostalim kontrolerima nismo imali problema.





# ASCIIWARE SPECIALIZED JOYSTICK

Ova velika igraća palica proizvod je tvrtke ASCIIWARE, ali kako ima posebnu dozvolu Sonyja, postala je jedan od standardnih dodataka. Iako joj postolje nije preteško, neće vam skliznuti sa stola zahvaljujući izvrsnim non-slip nožica na dnu. Čvrsta izrada s malo dužom žicom (duža od 2 m) znači da su dizajneri pazili na igračima bitne stvari te je s ovom igraćom palicom pravi užitak igrati. Iako vam kod simulacija neće biti od velike koristi, velika preciznost pokreta dobivena ovom igraćom palicom znatno olakšava izvođenje posebnih kombinacija udaraca u Tekkenu i ostalim 3D tučnjavama. Osim toga, tu su auto i turbo fire opcije (mogu se uključiti za svaki od 8 gumba na postolju), koje će vam dobro doći u pucačinama i igrama gdje treba biti brz na okidaču. Poseban prekidač kojim je moguće usporiti akciju uporabljiv je u nekim arkadama, ali mnoge igre čudno reagiraju na nj pa je potrebno to što prije provjeriti. Ovu igraću palicu, iako joj cijena dostiže cijenu prosječne igre, preporučujem zaljubljenicima u virtualne tučnjave. Dobitak u igrivosti je golem!



# MOUSE

Standardni miš, uobičajen na svim vrstama kućnih kompjutera, u Playstation varijanti je lijepe sive boje, a s njim dobijete i podlogu s PSX znakom. U većini igara neuporabljiv, potpuno je nezamjenjiv pri igranju strategija (Warcraft 2, Red Alert...), a ni u point-and-click avanturama nećete imati ništa protiv njega. Neke su igre (vrlo rijetke) bez miša pravo mučenje i gotovo nemoguće za igru (Sim City 2000, A-Train).



# ANALOGNI KONTROLER

To je ono pravo! Izvrstan kontroler za vašu konzolu koji, osim u uobičajenom digitalnom načinu, može raditi i u analognom - osnovi standardnog kontrolera dodane su dvije male "igračice palice" koja rabite palčevima (zvuči i izgleda čudno ali je vrlo ugodno za uporabu). Iako većina starijih igara ne podržava analogni način, mnoge igre napravljene u posljednjih 6 mjeseci imaju i tu opciju. Razlika u preciznosti i ugodnosti kontrole u tim je slučajevima ogromna. Posebno ga preporučujem za sportske simulacije (Fifa 98), vožnje (NFS3) ili simulacije letenja (Colony Wars) jer je u takvim igrama primjetna ogromna razlika između analognog i digitalnog načina pravljanja. U arkadama sve ovisi o ukusu, i što se tiče tučnjava, digitalni je način ak ugodniji (ha, pa ne možete imati sve).

Ipak, čak i u digitalnom načinu, ovaj je kontroler bolji od standardnog jer je malo veći i bolje leži u ruci, a tipke L2 i R2 su povećane i lakše ih je napipati pod prstima. Sve u svemu, neizostava dodatak. Kad ga jednom uporabite, više nećete htjeti ni pogledati stari kontroler.

P.S.

U japanskoj i američkoj verziji ovaj kontroler ima i "force feedback" podršku, što znači da će vam se tresti u rukama kad u igri primite udarac ili se autom zabijete u zid. Za pokretanje FF motora nisu potrebne dodatne baterije (kao u rumble packu za N64), a cijena ovakvog kontrolera je potpuno ista kao i europskoj "mirnoj" verziji. Zbog "opasnosti za djecu", FF verzija europskih kontrolera nije još puštena u prodaju, ali nadajmo se da će u bliskoj budućnosti ovo čudo doći i do nas.



## Info

Proizvod: DPSX HORNET CONTROLLER PAD  
Proizvođač: AIR LABS  
Ustupio: ALGORITAM  
Cijena: IZNENADENJE!!!

**Za** Cijena, funkcija "FAST-SLOW", osmosmjerna kontrola  
**Protiv** Nema!  
**Dojam** Cijena + funkcije = BEST BUY!

NOVOST

NOVOST



Svi ovi dodaci, iako nisu nužni, igranje čine ugodnijim i ljepšim. No, imajte na umu da su uređaji opisani na ovim stranicama samo osnovni set, a o specijaliziranim joypadovima/stickovima, svjetlosnim pištoljima, posebnim memorijskim karticama i ostalim čudima drugom zgodom.

Zahvaljujemo Algoritmu što nam je ustupio uređaje za potrebe pisanja ove recenzije.



# 3Dfx klonovi ili Monsterica?

Patrik Pencinger

*Dok Voodoo 2 groznica trese svijetom, nas u Hrvatskoj trenutačno zapljuskuje val relativno jeftinih 3D ubrzivačkih kartica temeljenih na 3Dfx-ovim Voodoo i Voodoo Rush chipsetovima. Kao da je pojavom Voodoo 2 kartica, živnulo upravo to tržište - sasvim dovoljan razlog za Patrika koji je na usporedni test izdržljivosti stavio neke od Voodoo pridošlica na hrvatskom tržištu.*

**S**ve se više hrvatskih igrača odlučuje za kompromisna rješenja u vidu klonova *Monsterice*, koji pojavom Voodoo 2 kartica na tržištu postaju još pristupačniji! Ako sebe vidite u skupini "čekaj pa plati manje", sada je pravo vrijeme za kupnju 3Dfx temeljene kartice. Pokupili smo sve kartice kojih smo se mogli domoći, a kriterij je bio samo jedan - da na sebi imaju čip-dva na kojima piše 3Dfx. 3Dfx Interactive je tržištu Voodoo Rush tehnologiju ponudio sredinom 1997. godine. Chipset je istovjetan onom nešto prije predstavljenom pod imenom Voodoo, osim što dopušta interakciju između 2D i 3D chipseta, što je omogućilo all-in-one rješenje nevjernim Tomama koji nisu željeli odvojiti novac za 3D grafičku karticu za čiju uporabu treba još jedna 2D grafička kartica. Prva Voodoo Rush kartica na tržištu bila je *Hercules Stingray 128/3D*, u nešto drugačijoj inačici nego što vam je predstavljamo na testu. Stvorivši Rush tehnologiju, mudre glave 3Dfxa zaobišle su jedinu slabost Voodoo chipseta, nemogućnost iscrtavanja 3D grafike u prozoru. Voodoo Rush u ovom uspjeva stoga što dopušta simultanu uporabu frame buffer memorije 2D i 3D dijelova kartice. Nažalost, ovaj trik za posljedicu ima slabije performanse koje se najbolje primjećuju u igrama koje simultano rabe Z-buffering i Alpha Shading (*Quake 2*, *Hexen 2*). Performanse su slabije i do 30%. Ipak, 3D ubrzanje joj je još uvijek među najboljim na tržištu, a podržava veće razlučivosti od Voodoo kartica (jednostavna računica, imaju više memorije!).

## Voodoo ili Voodoo Rush?

Zanimljivo pitanje, a pri odgovaranju treba uzeti u obzir nekoliko faktora. Kao prvo, razlika u cijeni je stotinjak kuna - Voodoo je jeftiniji. Prednosti Voodoo kartica su nešto veća brzina te stopostotna kompatibilnost sa svim *Glide* igrama. Ako već imate 2D karticu, izbor bi vam trebala biti 3D only kartica. Ako pak kupujete novi stroj, Rush temeljena kartica smanjit će vam trošak, a zgodan dodatak je i TV ulaz kojeg ima većina Rush kartica. Dodatna pogodnost Rush kartica je količina memorije - iako je rezultat iscrtavanja okvira u sekundi na strani Voodoo chipseta, kod Rusha ne dolazi do trzanja koje je često kod Voodoo kartica sa 4 MB RAM-a uzrokovanog zamjenom tekstura u memoriji kartice. Vjerovali ili ne, subjektivni doživljaj igranja *Quakea 2* je upravo zbog ovoga bolji na Voodoo Rush karticama!!

### Hercules Stingray 128 3D

Memorija: **8 MB**  
TV Izlaz: **da**  
Wizmarks: **17065.3**  
Vrijeme: **68.82**  
Broj sličina: **1052**  
FPS: **15.28**  
D3D Benchmark (640x480): **22.5 FPS**  
Quake 2 timedemo2: **19.6 FPS**  
Distributer: **Artes, Microline**  
Cijena: **1958 kn**

#### Dojam:

Herculesova kartica prvi je Voodoo Rush ubrzivač uopće. U verziji koju smo imali na testu prešišao je ostale Voodoo Rush ubrzivače, što se može pripisati činjenici da je imao čak 8 MB RAMA. Kartica ima zadovoljavajuće 2D performanse i iznimno dobru dekompresiju videa. Iako nije najbolja kartica na svijetu, Stingray predstavlja prihvatljiv kompromis!

### Helios 3D

Memorija: **6 MB**  
TV Izlaz: **da**  
Wizmarks: **16421**  
Vrijeme: **71.52**  
Broj sličina: **1059**  
FPS: **14.81**  
D3D Benchmark (640x480): **21.2 FPS**  
Quake 2 timedemo2: **18.7 FPS**  
Distributer: **Melcomp**  
Cijena: **1257 kn**

#### Dojam:

Jeftiniji od Stingraya, i nešto lošiji, no još uvijek dobar izbor.

### Power Color 3D Multimedia

Memorija: **6 MB**  
TV Izlaz: **ne**  
Wizmarks: **16321**  
Vrijeme: **74.21**  
Broj sličina: **1059**  
FPS: **14.27**  
D3D Benchmark (640x480): **26.6**  
Quake 2 timedemo2: **18.2 FPS**  
Distributer: **Artes**  
Cijena: **1300 kn**

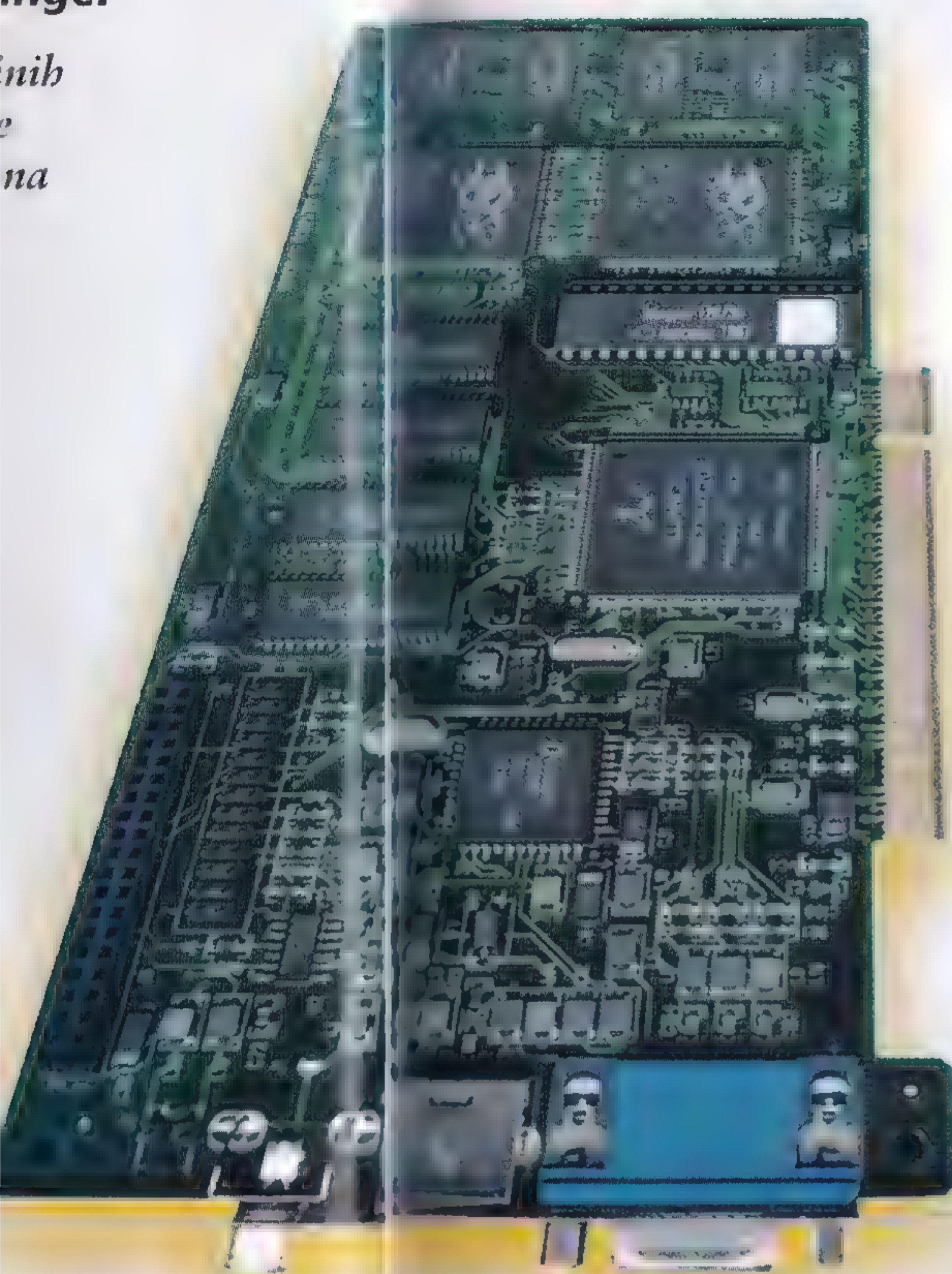
#### Dojam:

Još jedan u nizu Rushova. Najniže performanse, potpuno neprimjetne u stvarnome svijetu. Izaberite ga ako nemate nikakve koristi od TV izlaza pa ga i ne želite kupiti.





inger  
nib  
e  
na



## Techworks Power 3D

Memorija: **4 MB**  
Wizmarks: **17860**  
Vrijeme: **66.12**  
Broj sliĉica: **1059**  
FPS: **16.02**  
D3D Benchmark (640x480): **25.9 FPS**  
Quake 2 timedemo2: **24.9 FPS**  
Distributer: **Artes**  
Cijena: **1130 kn**

### Dojam:

Nepoznato ime, malo niŹa cijena, nema bundlea!

## DEVA Iris 3D

Memorija: **4 MB**  
Wizmarks: **18228**  
Vrijeme: **64.43**  
Broj sliĉica: **1059**  
FPS: **16.43**  
D3D Benchmark (640x480): **26.6 FPS**  
Quake 2 timedemo2: **25.1 FPS**  
Distributer: **Lost**  
Cijena: **1000 kn**

### Dojam:

JoŹ jedno nepoznato ime, no zadovoljavajuĉe su mu performanse. Jedan detalj koji nas se posebno dojmio bili su pasivni hladnjaci za 3Dfx-ove ĉipove koji jamĉe dug i siguran rad overclockane kartice.



## Diamond Monster 3D

Memorija: **6 MB**  
Wizmarks: **18708**  
Vrijeme: **60.94**  
Broj Sliĉica: **1059**  
Prosjeak: **17.37 fps**  
PC Player D3D Benchmark (640x480): **28.8 fps**  
Quake 2 timedemo2: **26.3 fps**  
Distributer: **Artes**  
Cijena: **1280 kn**

### Dojam:

Referetna kartica. NeŹto bolje performanse postignute su posebnim Diamondovim driverima. U OEM verziji najskuplja, ali i najbolja. Toliko je popularna da u Hrvatskoj sve ostale 3Dfx kartice zovu klonovima Monsterice ?!

## Kako smo testirali?

Na vaŹ zahtjev proŹirili smo naĉin testiranja. Test se sastoji od nekoliko komponenti. Prvo smo kartice propustili kroz 3Dfx-ov Wizmark, koji ima svoju karakteristiĉnu ocjenu izraŹenu u *Wizmarksima*. Napisali smo i vrijeme potrebno kartici da zavrŹi test, broj iscrtanih sliĉica, a kako biste dobili bolji uvid (podijelivŹi ove dvije vrijednosti), dobili smo prosjeĉan broj iscrtanih sliĉica u sekundi. Test je inaĉe temeljen na 3Dfx-ovom demou *Wizard's Tower*. Drugi dio testa provjeravao je *Direct 3D* ubrzanje i ovdje smo rabili *PC Playerov Direct3D Benchmark* program, a rezultat je izraŹen brojem sliĉica u sekundi. Zanimljivo je da se tijekom ovog testa rabi i zvuĉna podloga, da bi se Źto vjernije odsimuliralo optereĉenje sustava tijekom odvijanja raĉunalne igre. Nakon toga, na mjesto deŹurnoga muĉitelja zasjeo je *Quake 2*, kojim smo i zavrŹili test. Kao testno raĉunalo smo izbjegavali Pentium II tehnologiju, SDRAM i sliĉne dobrote (goodies) jer smatramo da sve te divote joŹ uvijek nisu u dovoljno velikom broju zastupljene u hrvatskih igraĉa. Dakle, testa konfiguracije je bila:

Intel Pentium 166 MMX  
32 MB RAM 70 ns  
256 kb cache  
Matrox Mystique 4 MB SGRAM, 170 MHz Ramdac, BIOS 1.6  
Western Digital 3.1 GB  
Creative Sound Blaster 16

## TANDEM RAĀUNALA d.d.



ZAGREB, Argentinska 4  
Tel.: 01/166-252,166-253  
Tel./fax: 01/166-251  
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

Prodaja, servis raĉunala, igraonica i uĉionica

Pozivamo sve naŹe ĉlanove da se prijave na teĉaj informatike gdje ĉe nauĉiti:

1. Osnove raĉunala
2. Windows 95
3. Word
4. Internet

Upis osobno ili s roditeljima na adresi Tandem raĉunala d.d.



Vida DoŹena 44, 10000 Zagreb  
tel: 3895 007





# pisma čitatelja

## SPEAK UP YOUR MIND!

Nešto vas tišti? Imate prijedloge? Primjedbe? Bit će nam drago da čujemo i vaše mišljenje. Vaša pisma šaljite e-mailom na adresu **hacker@janus.hr** ili poštom: Janus-Lingua d.o.o. (za "Pisma čitatelja") Petrinjska 11/IV 10 000 Zagreb

Ako nas vaše pismo uspije zaintrigirati, potrudit ćemo se da ne završi u košu nego na stolu glavnog urednika. I ne zaboravite - najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!

### 'očemo hrvatski Q2 server

Poštovani Kiki te cijelo nezamjenjivo uredništvo Hackera, Vaš časopis čitam i kupujem (na žalost ne znam krast) od samog početka pa evo do 35. broja. Imam jedno jako ugodno iznenađenje za vas, a to je da mi je jučer iz USA došao bratić. Naravno on je glavni štemer u svom kvartu kaj se tiče Quakea 2. Pošto ja imam pet, narode, PET, kompića, on i ja te moji frendovi haklamo Quake, JSF, C&C..., ali već možete zaključiti što igramo najviše: Quake 2. Tu sam fakat najbolji kaj se tiče mog cijelog kvarta, ali i kada igram na Mplayeru 80% sam prvi. Sve dok ne dođe neki manijak sa pingom 20 naspram mene sa pingom cca 576, uvijek me zgazi!!! Zato imam jednu jako veliku molbu..... dajte pokrenite neki hrvatski server za Quake 2 (može i za druge stvarčice, ali nikaj ni tak dobro ko Quake 2). Kada vam kažem, to bi bio puni pogodak, jer mi okorjeli FPP-ovci bi platiti pretplatu za takav budući server. Posjećenost bi bila ogromna, a i ja bih volio zabiti nekog tamo "blitvara". To vam je moj prijedlog, a kaj se tiče časopisa, on je fantastiko. Bratić mi je pokazao časopise iz USA i tamo sam vidio nešto nevjerovatno... Ma koliko igra bila dobra ili užasno glupa oni je opisuju na 2-3 stranice, tako da čitatelj stvarno može saznati sve o igri i pošteno odlučiti hoće li je kupiti ili ne. Jedino kaj mi se ne sviđa u Hackeru je jako neprecizan način ocjenjivanja: kaj to znači kada neka igra ima 84% igrivost, 84% naspram čega? To bi bilo sve od mene!

P.S. You are the best

Adrian Ivanović iz Zagreba

I sami smo već pomišljali na Quake 2 server, čak smo načinili neka preliminarne istraživanja u suradnji s HPT-om, HINLA-om i Activisionom, što je samo potvrdilo naše sumnje: čak i da se u Hrvatskoj pokrene Quake 2 na najbržem Pentiumu 2, čak i da je server normalno opterećen, za igranje Quakea 2 preko Interneta nije dostatan 33.600 ili k56 modem - tužno, ali istinito. Kad bi se igrači na Q2 server spajali ISDN vezom (kao što je to slučaj u Americi), bila bi to druga pjesma. Kad je

o tvojim Q2 sposobnostima riječ, pitamo se zašto se ne prijaviš na HINLA natjecanja i tamo u lokalnoj mreži "zamlatiš" nekog "blitvara"? Tko zna, možda, natječući se s pravim profesionalcima, otkriješ da i nisi baš tako dobar kako misliš. A glede ocjenjivanja, odgovor je jednostavan: ako neka igra ima ukupnu ocjenu 84%, onda to znači 84% u odnosu na ostale igre ISTOG ŽANRA. OK?

### Ide mi, u životu, ide mi...

Pozdrav Hackerima i svim onima koji će to tek postati. Kao prvo, nemojte misliti da sam ovo pismo napisao da bi završilo kao pismo mjeseca (a ne), nego da bih se kritički osvrnuo da "luda" pisma drugih čitatelja omiljenog nam Hackera. Dakle, da počnemo: mnogi počinju ovako u stilu "na početku nekoliko primjedbi, cijena vam je stvarno visoka, a možda da izbacite CD prilog" (toliko očekivani). No, ima i onih koji vas preuveličavaju do neba: "toliko je lijepo sučelje, a tek mjuza, da nije goa trance, lijepo vam ide g. Žibreg, svaka čast ekipi, stvarno ste dobri ali da ste još malo bolji". Dobro ljudi, stvarno niste fer, ostavite malo dečke na miru, čas pljuju po vama čas bi vas vodili kući pokazati mami. Mislim da svatko tko je napisao u pismu neku kritiku na neku recenziju ili na sami časopis Hacker neka se samo zamisli je li pravilno postupio jer se naša vatrena ekipa trga od rada da bi svaki mjesec Hacker osvanuo na kioscima. Hang on boys!!

P.S. Bio je jedan dečko u jednom broju, tobože freak kome nijedna igra nije ravna (uništi protivničku bazu a nije ni otvorio kutiju od CD-a). Svašta! Dakle rekao bih mu jednu stvar: uzmi Blade Runner (ako ga nemaš, ja ću ti ga prodati), izaberi hard mode i završi igru na svih 13 načina.

B.J. TNT, Osijek

Eto, baš lijepo pismo. Prvo malo netipičnog uvoda, zatim malo pohvala pa malo kritika, ima tu i malo pljuvanja po ostalim čitateljima i, naravno, malo neizbježnog busanja u vlastita prsa. Hmmm, prilično zanimljivo pismo. Vjerojatno bismo ga i odabrali za pismo

mjeseca da si nam kojim slučajem ostavio svoju adresu...

### Otvrdnite malo

Helou evribadi!!! Počet ću desničarskim raspoloženjem. Pozdravio bih "kralja ljevičara" u broju 35. i poručio bih mu...(cenzura, cenzura). Ako mu se ne sviđa CD i cijena, nek se pretplati na Hacker a CD proda onom kom se sviđa. Isto tako, kome treba više recenzija? Pa već bude preko 40 recenzija u jednom broju. Što se tiče reklama, ostavite vi njih gdje jesu, jer ima čitatelja koji nemaju PC, ali ga planiraju kupiti, pa im, uz novosti u svijetu igara, dobro dođu reklame (ja sam jedan od tih). Nemam PC ali ga uskoro uzimam, pa zato nemam ništa protiv reklama, već bih volio da uz svaku reklamu, po mogućnosti, napišete cijenu, makar približnu - da se znam orijentirati. Ne želim vas previše gnjaviti u vezi vašeg softvera (opisi, recenzije, tekstovi), nego bih malo kritizirao vaš hardver. Odnedavno kupujem Hacker, ali ga kupujem dovoljno dugo da skužim da mi na većini Hackera iz moje bijedne kolekcije fale naslovnice. Čovječe, jednostavno se raspadne. Bili bi u potpunosti savršeni kad bi malo unaprijedili (ili da kažem otvrdnuli) omot. K'o što rekoh, nemam PC ali ću ga nabaviti, a stvari s CD-a pregledam kod komšija, frendova... Nadam se da nikog nisam uvrijedio svojim kritikama (potpuno amaterskim). Dao bih prijedlog za test hardvera. Testirajte izdržljivost Hackera pa ćete vidjeti na što sam mislio u navedenim kritikama.

Goran Pirš, Drenovci  
Hasta la vista...

...bejbe. Nadam se da si dosad već kupio komp i da više nećeš potrgati naše naslovnice od silnog listanja i proučavanja. Samo pažljivo s nama, listaj nas nježno, čuvaj nas na mračnom i hladnom mjestu i sve će biti u redu s naslovnicama. Što se tiče testiranja izdržljivosti, Hacker se testira u najstrože kontroliranim uvjetima u visokoomskim tunelima u Ljubljani tako da jamčimo da je otporan na vodu, vatru, udarce, kavu, Coca Colu i ostale napasti. BTW, kladim se da ćeš nam uskoro poslati pismo tipa "eto, ja sam kupio komp i više mi ne trebaju reklame - predlažem da ih ukinete ili da ih prebacite u Hackerovu knjižicu".

### Molim se za PSX demoe

Cijenjeno uredništvo prvog hrvatskog časopisa za informatičke igre. Ponukan mnogim pismima koja izlažete u rubrici Pisma čitatelja, dobrim i lošim, rekao bih par riječi: po mom skromnom mišljen-

ju, radite dobar posao i ne znam zašto se uvijek ponavljaju iste kritike, kao: malo stranica, puno ovog, malo onog, snizite cijenu, stavite CD prilog i kad ga napokon stavite, nekima ne odgovara. Ne znam što oni očekuju (muzičku želju) ali barem neka nas poštede svojih umotvorina, ostalom "tko voli, nek izvoli". Što se tiče prijedloga, ne znam što bih vam predložio što vi već niste ili nećete napraviti. Inače posjedujem Sony PSX pa ako biste mogli u nekom od sljedećih brojeva opisati igru Star Wars: Masters of Teras Kasi i još me zanima koje je sve igre LucasArts izradio za PSX. Pridružujem se molitvama da vam Sony dopusti izradu PSX demoa za HackCD. Za kraj, sve najbolje u sljedećim godinama vašeg izlaženja, vaš vjerni čitatelj od 1. broja koji je za mene izašao davne 1994. godine

Nikola Novaković, Metković

Dragi Nikola, Star Wars: Masters of Teras Kasi ide u sljedećem broju (razlog više da ga ne propustiš). Situacija s PSX demoima još uvijek je na mrtvoj točki, tj. još uvijek muku mučimo s gomilom pravnih pitanja kojima je Sony sa svih strana zaštitio svoju PSX konzolu i tehničkim problemima koji prate realizaciju PSX demoa na HackCD-u. Koliko nam je poznato, nijedan strani časopis nije uspio na jednom CD-u objaviti demoe za PC i PSX. Ali ne gubi nadu, mi se i dalje trudimo.

### Girl power!

Pišem prvi put (što ne znači da sam propustila koji broj ovog super časopisa) i dosad nisam imala puno primjedbi. Dok jednog petka ne primjetih pismo jednog čitatelja, koji navodi da cure ne čitaju Hacker jer ga "smatraju glupim". E, pa, dragi "budući uredniče Hackera", samo da znaš da si se malo zeznuo u svom trulom razmišljanju, i mislim da bi bilo zgodno da se sretnemo na "otoku" dok se surfaš po WEB-u (ako se surfaš). Znaš li ti uopće šta je to WEB, ili bi odmah u uredništvo Hackera?

P.S. Pozdrav Musicmakeru s CD-a  
Papillon

Štovana čitateljice, Možda da dotičnom čitatelju ostaviš svoj ICQ broj ili e-mail adresu pa da se pofajtate oko pitanja o feminizmu, WEB-u i uređivanju Hackera. Što se tiče ovog posljednjeg (uređivanja Hackera), ne sjećam se da je mene itko pitao za mišljenje. Dakle, poruka svima koji bi sjeli u uredničku fotelju: još uvijek mi se ne ide u mirovinu, stoga se strpite kojih 20-25 godina.





ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22  
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO ZADAR  
Lipavska 17, tel. 023/261-084

**EPSON**



**Canon**

**Panasonic**

**FUJITSU**

**NOKIA**

- RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
- KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
- TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,  
POTROŠNOG MATERIJALA  
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS

## USUSRET BUDUĆNOSTI

ZA OSTVARENJE  
PRAVA NA  
KREDIT POTREBNA  
SU VAM DVA JAMCA  
I ISPUNJEN KREDITNI  
OBRAZAC, A OSTALO  
PREPUSTITE NAMA:  
ŠALJEMO VAM  
PONUDU ZA  
INFORMATIČKU  
OPREMU KOJU  
NUDIMO,  
POMAŽEMO PRI  
ODABIRU  
OPTIMALNE  
KONFIGURACIJE  
TE VAM KUPLJENU  
ROBU DOSTAVLJAMO  
NA VAŠU ADRESU U  
ROKU 48 SATI.



Ivekovićeva 19  
10 000 Zagreb  
tel/fax: 01 / 23 01 661

23 01 303

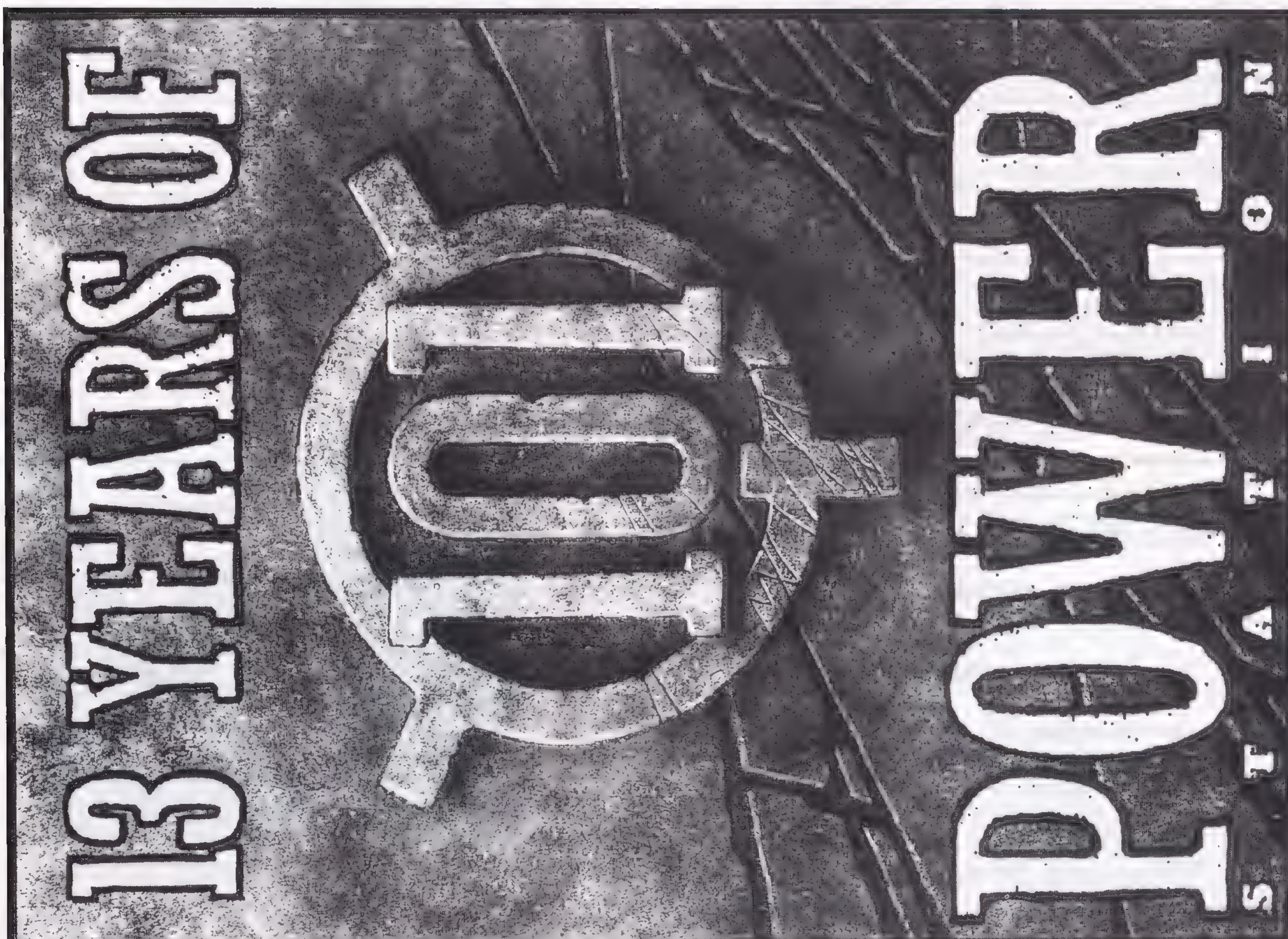
21 75 96

pc-projekt@zg.tel.hr  
www.pcprojekt.hr

PC KONFIGURACIJE  
PISAČI  
MULTIMEDIJA  
MICROSOFT PRODUKTI  
PC KOMPONENTE  
HDD  
CD ROM  
VGA  
MONITORI  
INTERNET MODEMI  
MREŽE  
INSTALACIJE  
ATESTIRANJE

IBM CABLING THOMAS & BETTS  
ODRŽAVANJE POSTOJEĆIH MREŽA I RAČUNALA

PUBLICO







Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



## Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orkestralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

**Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti**



## Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

**Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati**

## Creative 3D Blaster Voodoo<sup>2</sup>

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo<sup>2</sup> ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

**Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.**



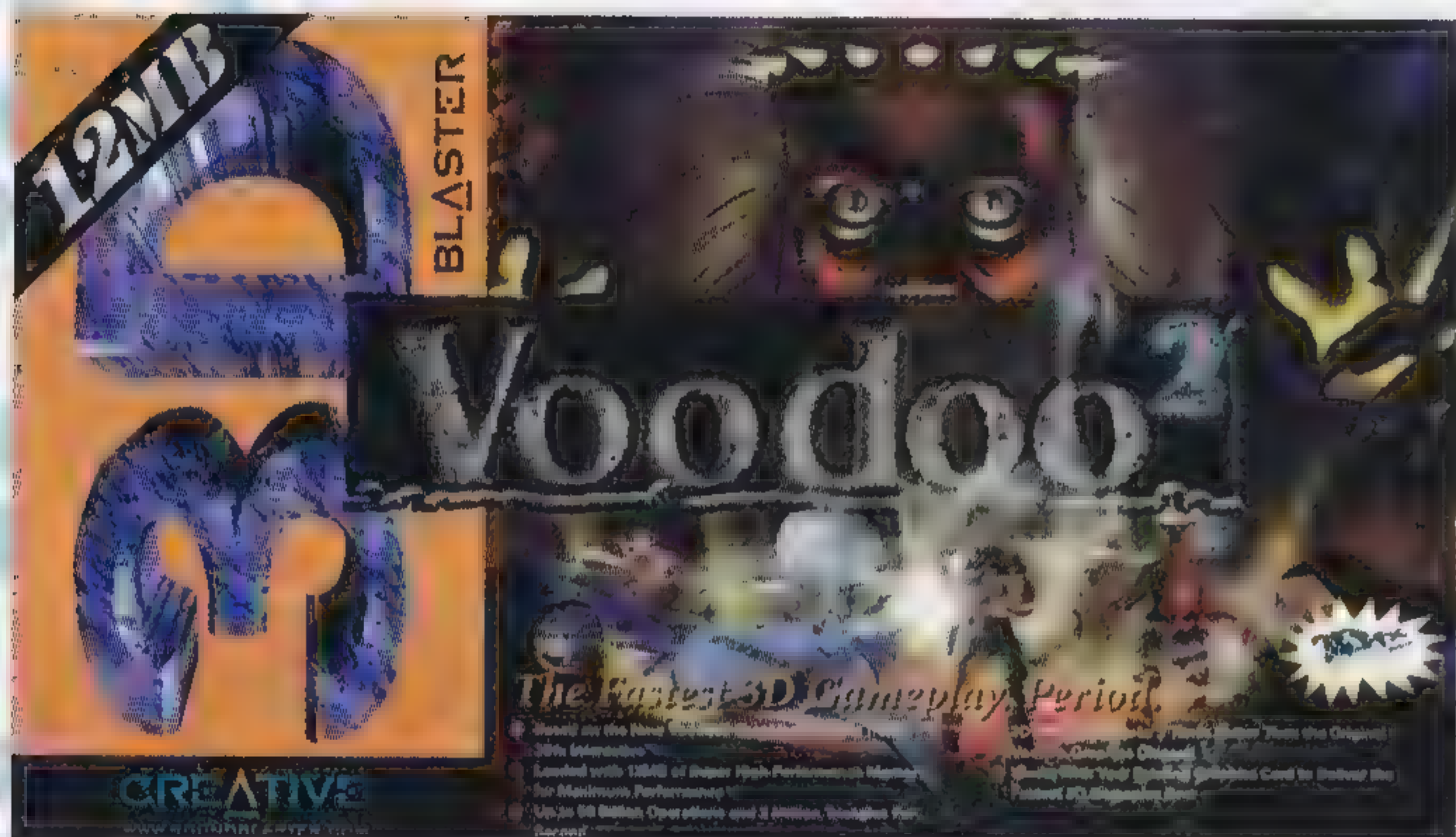
640x480(max/min/prosj.)	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	115 FPS
Forsaken DEMO 800x600	90.5 FPS

**CREATIVE**  
CREATIVE TECHNOLOGY LTD



# CREATIVE 3D BLASTER Voodoo 2

**Dan koji s nestrpljenjem čekamo još otkad smo čuli da ćemo dogodne imati Quake s jednakim brojem FPS-a kao i frekvencija osvježavanja monitora konačno je stigao! No, tada nismo odveć marili za to. Previše nas je zaokupljala Voodoo čarolija koja je tada bila na vrhuncu proboja na hrvatsko tržište. 3Dfx svojim Voodoo 2 čipsetom nastavlja dominaciju na tržištu "zabavne" 3D grafike i, kako stvari stoje, ovdje će se i zadržati, baš kao i Patrik Pencinger čije ime je postalo sinonim za Hackerovu rubriku Hardware.**



Karticu o kojoj govorimo i slušamo prošlih nekoliko mjeseci jednostavno ne možete opisati na klasičan način. Zato smo se odlučili na megatest kompatibilnosti i brzine u cijelosti okrenut i prilagođen igračkoj publici. Baš kao i vas, i nas zanima svaka pojedinačnost o ovom komadu hardvera jer smo i mi iz redakcije također potencijalni kupci! Karticu smo imali tjedan dana na testiranju, početni je šok prošao i već smo se pomalo navikli na brzinu. Vidjet ćete, šok će se dogoditi i vama. Čudno je to: pokrenete Quake time demo koji se vrti u 90 (devedeset) FPS-a i onaj zlobni dio mozga zadužen za financije počinje vas napadati. Kuuupi... Kuuupi..... Dvije kuupi...

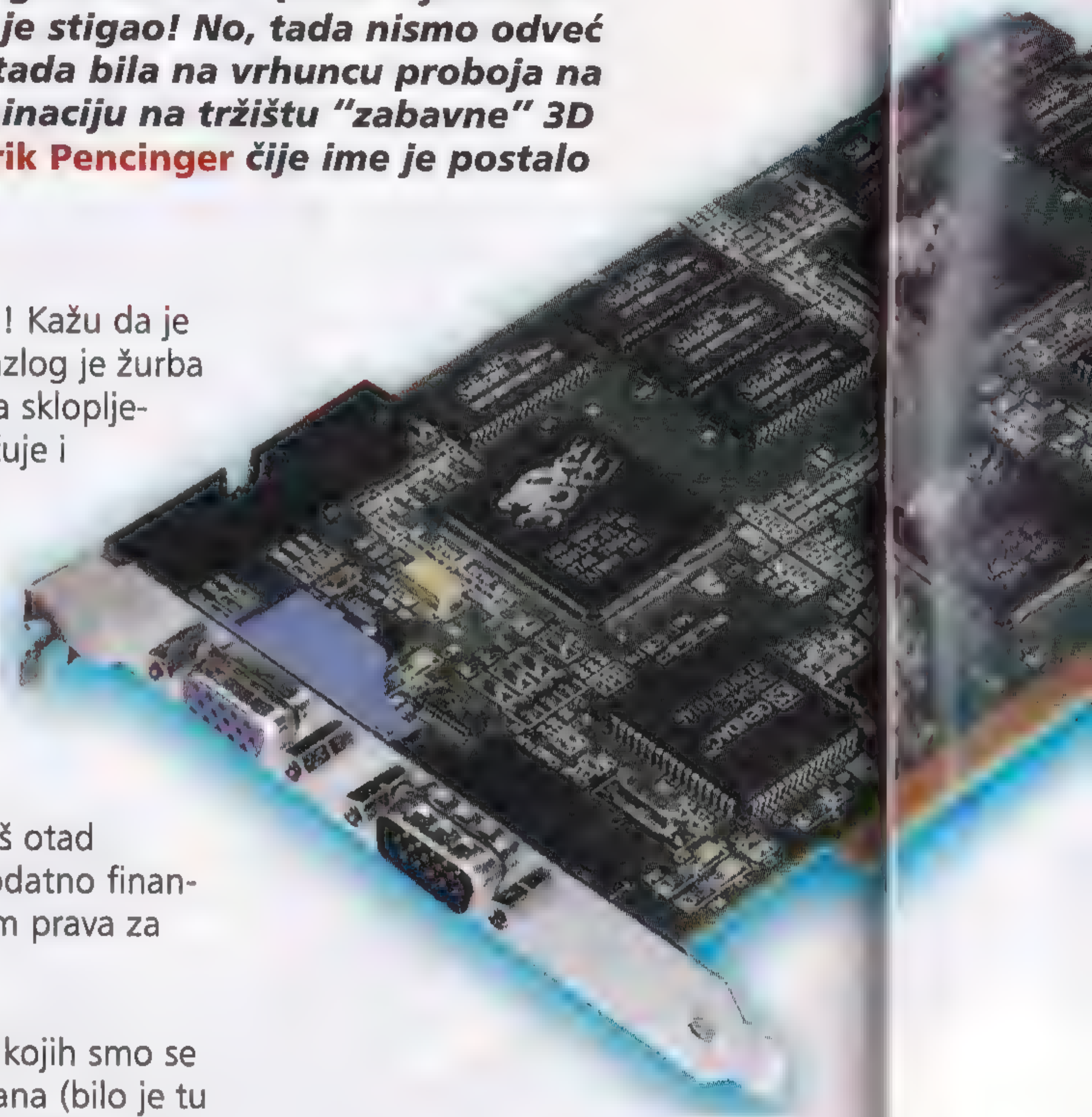
## Voodoo čarolija na kvadrat

Vrijeme je da iskušam novi Voodoo! S gađenjem vadam staru olinjalu Monstericu i na njeno mjesto stavljam 12-megabajtno čudovište. Pass-through kabel ostaje. Instalacija drivera je bitno jednostavnija od one za većinu Voodoo kartica - samo ubacite CD s driverima (to što ćete morati skidati nove drivere s Neta, druga je stvar). Korišteni su driveri RC2, tzv. gold inačica koja je postala dostupna drugi dan testiranja (prema nekim nezavisnim mjerenjima, ovi driveri postižu dvadesetak posto bolje performanse od onih dobivenih uz karticu). Primjedba ide ostatku sadržaja kutije - osim SLI kabela, pass-through kabela i CD-a s DirectX-om 5 i driverima za karticu, dobit ćete nekakav listić papira koji bi, kak'ti, trebao sadržavati upute za instalaciju. Nema onih lijepih knjižica na kakve smo navikli kod Creativea. Jasno mi je da su se žurili, ali da se nisu mogli još jedan dan potruditi i napisati malo opširniji manual? Barem da su Voodoo 2 FAQ odštampali... Znači, s karti-

com nećete dobiti nijednu igru! Kažu da je razlog tome cijena, a stvarni razlog je žurba u kojoj je ova prva serija kartica sklopljena. Za drugu seriju, koja uključuje i 8 MB verziju kartice, najavljen je bundle koji uključuje Incoming, G-Police i još mnogo lipih stvari. Proizvođač je razmišljao otprilike ovako: potencijalni kupac Voodooa 2 ima Voodoo 1, s kojim je dobio i igrice (i tko zna koliko ih je još otad kupio) pa se mi ne trebamo dodatno financijski opterećivati otkupljivanjem prava za neku tamo igricu.

Na kartici smo zaigrali sve igre kojih smo se uspjeli domoći u ovih tjedan dana (bilo je tu i Glide i Direct3D inačica igara). Neke Glide igre nisu htjele proraditi (Carmageddon, Shadows of the Empire), što smo riješili skidanjem zakrpa s Neta. One koje su radile, radile su zvjerski! Prvo smo zaigrali, naravno, Quake 2. Igranje u 800x600 u 50-ak FPSa pruža nevjerojatno zadovoljstvo. Direct3D igre su sve radile, made je kod nekih bilo manjih smetnji, a performanse su bile znatno niže nego u Glide igrama. Inače, Voodoo 2 trenutno ne surađuje baš najbolje s DirectX driverima jer DirectX u inačici 5.0 ne podržava dva procesora zadužena za obradu tekstura, za razliku od Glide drivera koji podržavaju. Upravo zbog toga benchmark perofmanse pod DirectX-om 5 nisu baš mnogo narasle u odnosu na Voodoo. Punu verziju DirectX-a 6 sa implementiranom podrškom za više procesora tekstura možemo očekivati tek negdje u srpnju.

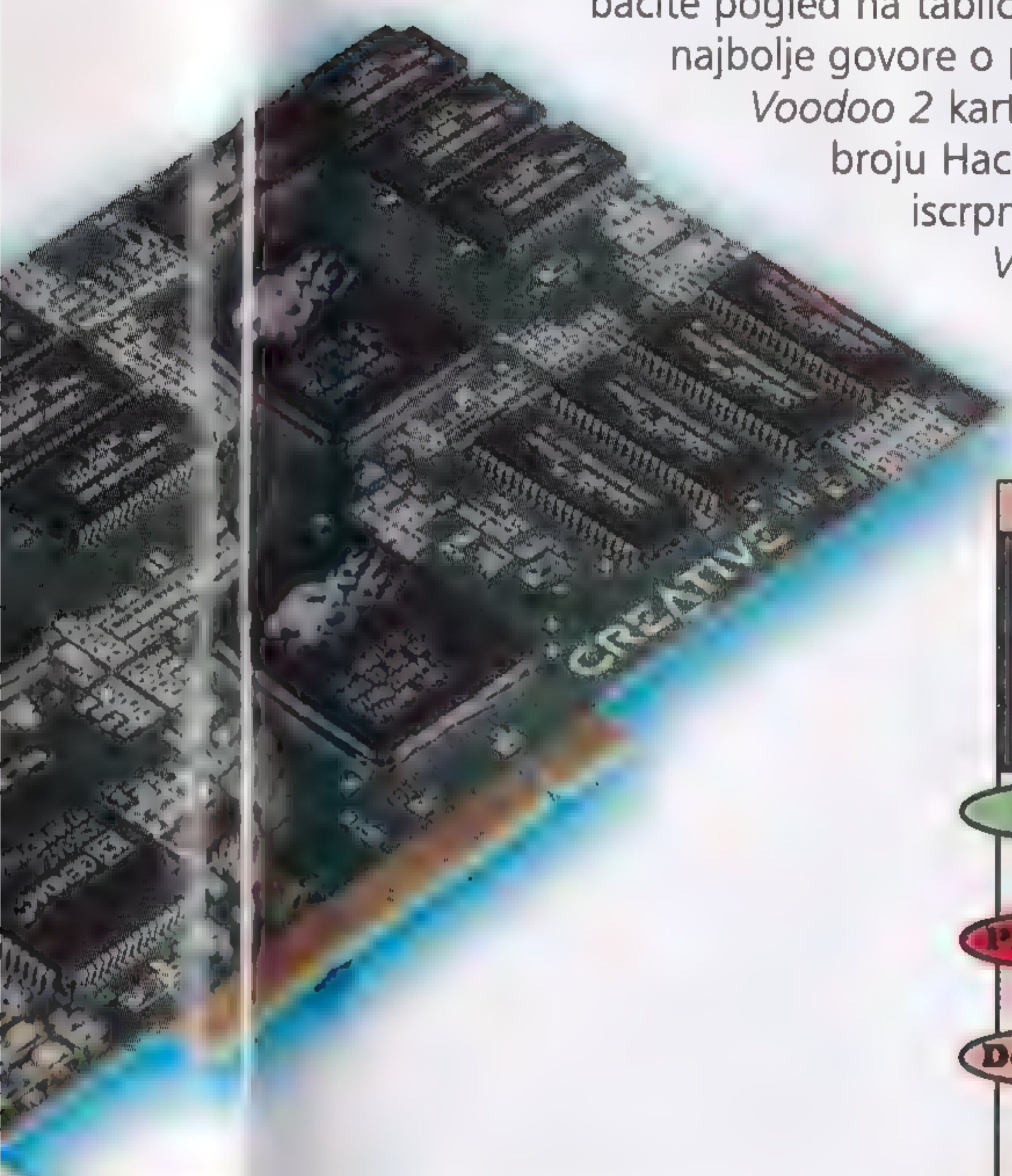
Nema sumnje da će Voodoo 2 promijeniti lice 3D računalnih igara. Trebamo li toliku monstruožnu snagu? Naravno. S trostruko većom brzinom i cijenom što su je Voodoo 1 kartice imale na počecima, kartica s Voodoo 2 čipsetom pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Iako je minimalna konfiguracija P90, Voodoo 2 ne bih preporučio nikome ispod P166 MMX!



# Voodoo 2



Objašnjenje je jednostavno - Voodoo 2 je neobično brza zvjerka i da bi radio punom brzinom treba ga opskrbiti s dovoljno podataka, za što je zadužen procesor. Krajnji efekt je da slabije računalo od *Pentiuma 2* nije u stanju dovoljno brzo proračunati scenu tako da Voodoo 2 dobar dio vremena provodi čekajući procesor. Bilo kako bilo, bacite pogled na tablicu i brojke koje najbolje govore o performansama Voodoo 2 kartice, a u sljedećem broju Hackera pročitajte iscrpni i usporedni opis Voodoo 2 kartice od *Diamonda* u normalnoj i *SLI* varijanti..



Info

Proizvod: CREATIVE BLASTER VOODOO 2  
Proizvođač: CREATIVE  
Cijena: 2100 Kn  
Memorija: 12 MB

Za

Odlični driveri • Veliko ubrzanje postojećih igara • Još veća potencijalno ubrzanje igara posebno optimiziranih za Voodoo 2

Protiv

Sitniji problemi s DirectX-om koji u potpunosti ne podržava sve mogućnosti Voodoo 2 chipseta • Cijena (zasad)

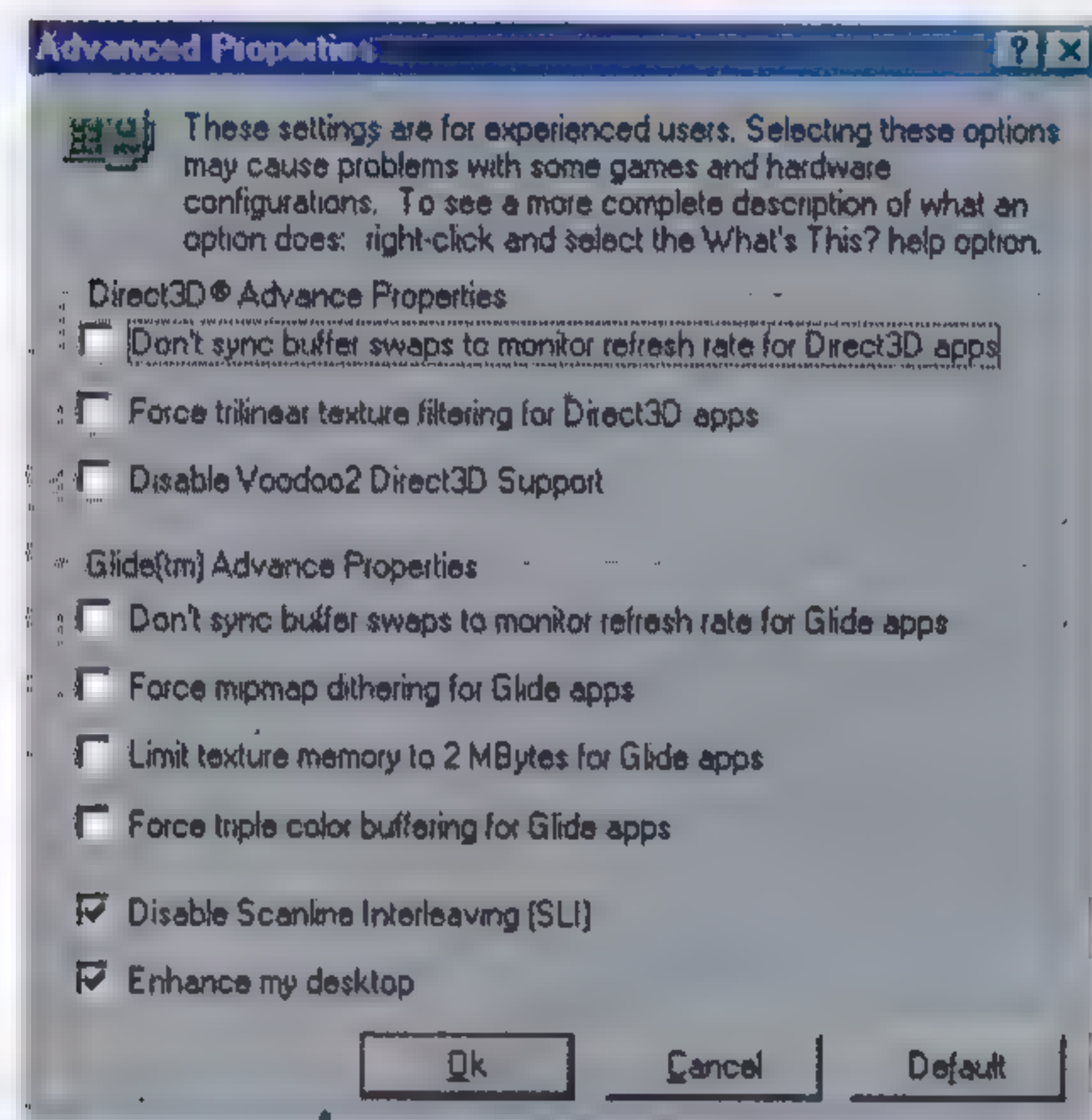
Dojam

Voodoo 2 chipset je u potpunosti ispunio naša očekivanja glede brzine. Kome ni to nije dovoljno, može spojiti 2 kartice u SLI modu, što udvostručuje performanse. Osim toga, pojava Voodoo 2 će imati za krajnju posljedicu pad cijena Voodoo temeljenih kartica.

Distributer:  
Algoritam



Ako netko možda i nije želio kupiti Voodoo karticu, najčešći mu je izgovor bio: ma pričekal bum ti ja Vudu 2. Znaš, ona bu ti puno brža...



Voodoo 2 ima odlične drivere koji su se instalirali bez greške i proradili od prve, iako smo morali skidati najsvježiju inačicu s Neta

#### Test kompatibilnosti

U testu smo pokrenuli sve bitnije današnje 3D naslove, i slijedi popis igara koje rade i onih koje su odbijale suradnju bez zakrpe skinute s Neta.

#### Igre koje rade

- Quake 2
- Turok Dinosaur Hunter
- Forsaken Demo
- Incoming Demo
- Interstate 76 Nitro Riders
- Microsoft Flight Simulator 98
- F1 Racing
- Wing Commander Prophecy
- Tomb Raider 2
- Wipeout XL 2097
- NFS 2 SE
- NBA 98
- NHL 98
- FIFA 98
- Shadows Of The Empire
- Moto Racer
- Jedi Knight

#### Igre koje ne rade

- Carmageddon
- F22
- F/A-18 Hornet Demo

Vrsta testa	P166 MMX, 32 MB RAM 70 ns, Matrox Mystique 4 MB SGRAM (170 MHz RAMDAC, BIOS 1.6), WD 3.1 GB, Creative SB 16	P2 300 MMX, 64 MB SDRAM 10 ns, Diamond Viper 330 4 MB nVidia Riva 128 AGP, IBM 6.4 GB, SB AWE 64 Gold
Wizmark	19621.4 (21.3 FPS)	47321.5 (44.1 FPS)
PC Player D3D 640x480	31.7 FPS	68.5 FPS
PC Player D3D 800x600	30.4 FPS	60.1 FPS
PC Player D3D 1024x768 (bez Z buffera)	26.9 FPS 58.1 FPS	
Jedi Knight: Mysteries of the Sith 640x480(max/min/prosj.)	(85/19/36) FPS	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(69/15/35) FPS	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	28.2 FPS (91.7 FPS)	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	28.1 FPS (77.3 FPS)	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	29 FPS	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	28.2 FPS	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	60.2 FPS	115 FPS
Forsaken DEMO 800x600	54.6 FPS	90.5 FPS

**Creative 3D Blaster Voodoo 2 možete osvojiti u velikoj Hackerovoj nagradnoj igri, o kojoj možete više saznati na str. 92-93**



# VELIKA nagradna IGRA

OSVOJI JEDNU

Tražili ste i konačno je tu! Redakcija Hackera u suradnji sa svojim oglašivačima i sponzorima organizira veliku nagradnu igru s bogatim nagradnim fondom u kojem je više od 100 nagrada. Ublažite svoju glad za moćnim P2 igračkim konfiguracijama nabrijanim 3Dfx Voodoo 2 karticama, Sony PSX konzolama, milijardom dodatnog igračkog hardvera i originalnih igara! S fondom nagrada koji se povećava iz broja u broj, šanse da vas izvučemo najveće su do sada. Ne oklijevajte, ovo će proljeće uz Hackerovu nagradnu igru biti ljepše nego ikad!

## Pravila nagradne igre

Nagradna igra će trajati kroz tri broja, a počinje od ovog broja. Dakle, u ovom i sljedeća dva broja objavit ćemo po jedan nagradni kupon (nalazi se na arku s ostalim kuponima) koji morate popuniti, sačuvati i na kraju **sva tri** popunjena kupona poslati na adresu redakcije najkasnije do **1.7.1998.** Ako je Hacker rasprodan a vi niste prikupili sve nagradne kupone, nije sve izgubljeno - ispunite pretplatnički kupon (koji vam, osim dostave časopisa na kućnu adresu, osigurava i članstvo u Hacker Clubu te besplatan primjerak Hacker Plusa) koji zamjenjuje **jedan** nagradni kupon i sve zajedno pošaljite na adresu redakcije. Imena sretnih dobitnika ćemo objaviti u Hackerovom broju za srpanj/kolovoz.

  
ELECTRONIC ARTS™



## Igre - izravno od izdavača

Ekskluzivno! Direktno od proizvođača, tvrtke Activision i Electronic Arts vas nagrađuju bogatom zbirkom najnovijih originalnih igara. Osvojite Hackerove teme broja, preporuke mjeseca i ostale igre poput Battlezonea, Fallouta, Anastasie, Hexen 2 Mision Packa, Interstate 76: Nitro Ridersa, Dark Reign Expansion Packa. Očekuju vas i budući hitovi poput World Cupa 98, Quake 2 Misiona Packa - nagradni fond se konstantno povećava!



HERMES PLUS

Znate li da HERMES PLUS u suradnji sa firmom HP organizira povodom Svjetskog nogometnog prvenstva nagradnu igru? Ako ne znate, potražite kod svog ovlaštenog HP prodavača kupon istovjetan onom koji se nalazi na 64. stranici Hackera! Ispunite ga i nagrada Vam se smiješi!



**HACKER**

**Najgl**  
Sony glaz  
Genius zv  
nagrade n

...i  
UH

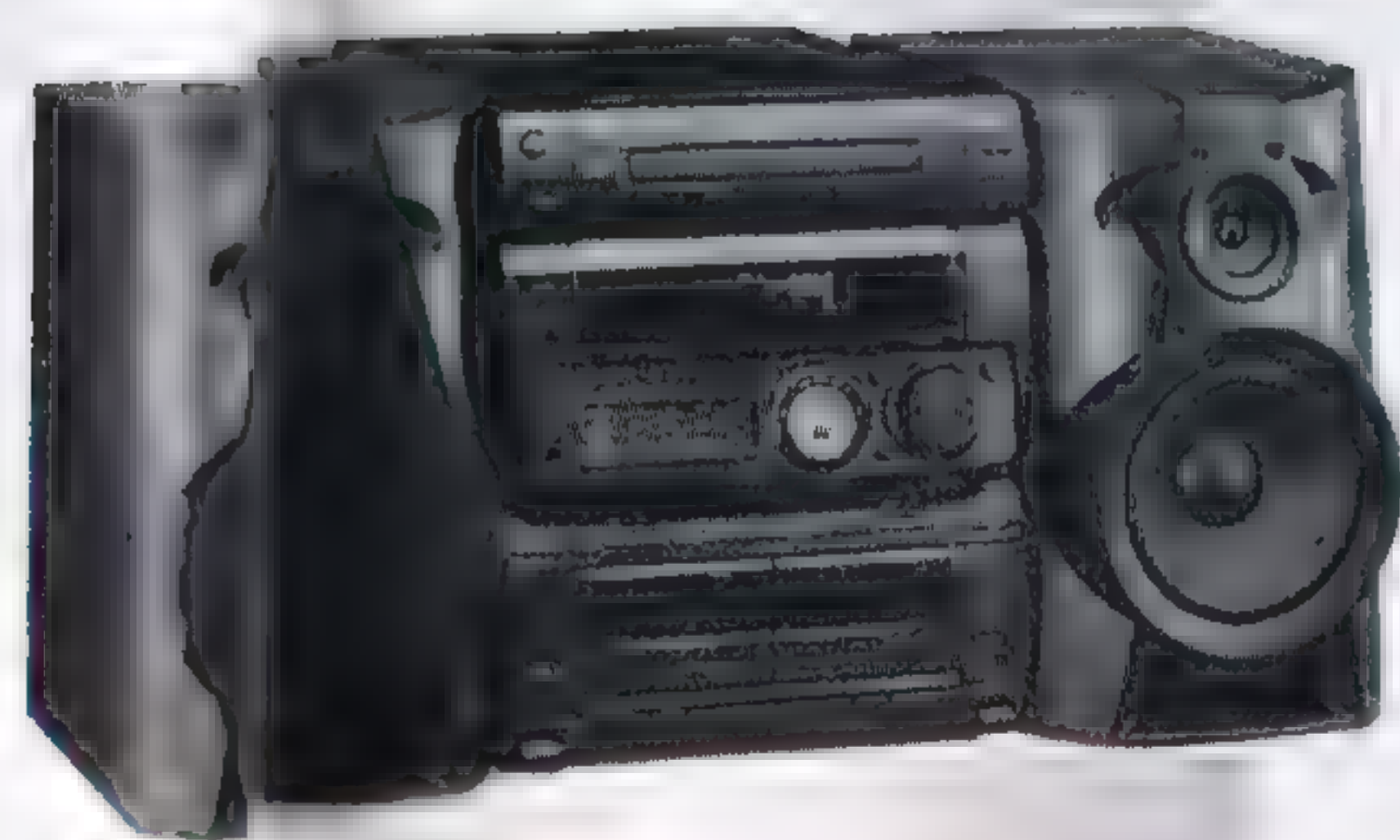


# KOJI JEDNU OD 100 VRIJEDNIH NAGRADA



## 1. Nagrada

Vrhunska P2 konfiguracija opremljena Voodoo 2 karticom koja se bez problema može nositi i s najzahtjevnijim igrama.



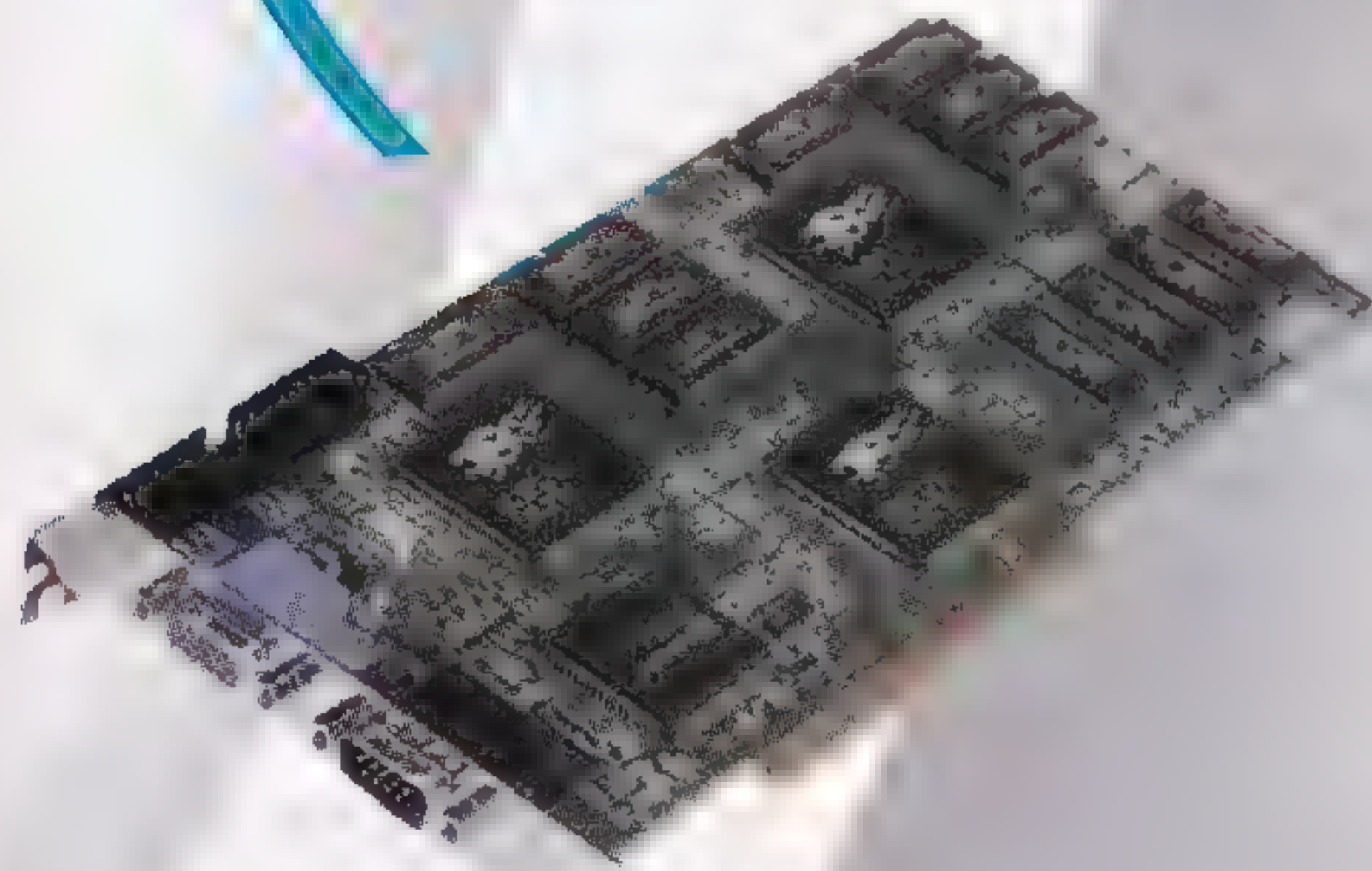
## Najglasnije u gradu

Sony glazbena linija, Dolby stereo zvučni sustav, Yamahini i Genius zvučnici i zvučne kartice, mikrofoni... Uz ovakve nagrade možete uistinu igrati Quake najglasnije u gradu



## Voodoo i Voodoo 2 čarolija

Osvojite mnogobrojne 3D ubrzivačke kartice s pobjedničkim 3Dfx Voodoo chipsetom izvanrednih performansi. I kao da to nije dovoljno, u fond nagrada smo ubacili vrhunske Creative 3D Blaster Voodoo 2 i Diamond Monster 3D Voodoo 2 kartice sa 8 i 12 MB memorije - sada stvarno nema razloga da ne zaigrate Quake 2 u 800x600 i 60 FPS-a!!



## Ostalo →

30 mjesečnih članarina u kompjutorskim klubovima Mage, Buba, Div, Zap i Tandem u kojima možete iskusiti čari igranja u mreži, te kape, majice, poster i igara, filmovi na VHS kasetama, Windows Academy vizualna metoda učenja, igraće palice Microsoft Sidewinder Force Feedback i Squadron Commander, analogni kontroler za PSX konzolu, 15" Philips monitor, Ink jet pisač Cannon, Umax ASTRA 610p (skener) A4 skener, mountain bikel (da, dobro ste pročitali) i mnoge druge nagrade...



Zahvaljujemo se našim sponzorima, a to su: **Activision, Electronic Arts, Autronic, Turbo Hacker, Continental Club, Poly Bros, Formel, Storm, Marko Projekt, Microline, HSM Informatika, Mage, Buba, Tandem, Div, Zap** i svima koji su na bilo koji način pomogli organiziranju Hackerove nagradne igre.

*...i mnoge druge nagrade koje ćemo predstavljati u idućim brojevima. U Hackerovoj nagradnoj igri se fond nagrada povećava iz broja u broj.*







# Sport 21. stoljeća



Nastavljamo prikaz događanja sa HINLA natjecanja započetog u prošlom broju te donosimo prikaz najuspješnijih ekipa u prednatjecanju, a već u sljedećem broju možete pročitati intervju s nekim od HINLA prvaka iz turbootkačenih ekipa.

Kristijan Žibreg

## Quake - Jarun

Ovo je najjača ekipa dosadašnjeg takmičenja koja je svoj status izborila brojnim (što težim, što lakšim) pobjedama. Ekipa je dobro organizirana, kompaktna, uvježbana i u prvoj sezoni novoformirane Prve lige dajemo joj najviše šansi za veliki trijumf. Jedine dvije ekipe koje su uspjele izvući remi protiv jarunaca su Divovi i Pnp, koje također ističemo u ovome članku. Od svih "jakih" fajtera sa zagrebačkog mora (Jaruna) ističemo trojicu. Prvi je, svakako, voditelj ekipe Boris "SET" Buršić koji je i glavna uzdanica ekipe u disciplini Quake (po kojoj su i nazvali ekipu), ali je ujedno uspješan pomagač i u ostalim disciplinama (pogotovo Duke3D i War2). Mišljenja smo da će se o ovoj neprijepornoj "zvijezdi" hrvatske HINLA scene te o njegovim uspjesima još puno pisati. Siniša "Zero" Gjerek je jedan od najboljih hrvatskih War2 igrača, zaslužan mnogim uspjesima svoje ekipe. Treći je najmlađi, ali ne i manje važan, Marko Kadić - malac koji je sa svojih 12 godina ravnopravan suparnik i mnogo starijim igračima.



### Stalni članovi ekipe:

Boris Buršić (voditelj), Mario Lukac, Siniša Gjerek, Tomislav Novaković, Marko Štifanić, Nikola Kazić, Ivan Antić te Marko Kadić.

## Divovi - Špansko

Ekipa Divova se u HINLA natjecanje uključila na samom početku pod imenom Bambi. Prvi su rezultati bili u skladu s tadašnjim imenom, djetinjasto prosječni, ali nakon par mjeseci pauze uslijedio je veliki "comeback" ekipe pod novim imenom - Divovi. Čvrsta, uigrana ekipa, s dobro uvježbanim pojedincima pokazala je svoju pravu snagu slomivši dotadašnje pretendente na tron HINLE, ekipe Sinovi i Zap. Remijem protiv Jaruna potvrđen je njihov status jedne od najjačih ekipa. Ekipa i dalje ubrzano vježba, dorađuje taktiku te joj dajemo velike šanse za osvajanje glavne nagrade. Od njihovih igrača ističemo Denisa Piljeka (Messiah), izvrsnog i upornog taktičara, te sigurnu uzdanicu svoje ekipe u disciplinama Quake i Duke3D.



### Stalni članovi ekipe:

Krešimir Belina (voditelj), Denis Piljek, Vedran Puškarić, Mladen Vuković, Miljko Miljković i Danijel Hrup.

## PNP - Split

Splitska ekipa se dosta kasno uključila u HINLA natjecanje, ali je već svojim prvim susretima (pogotovo remijem protiv razaračke ekipe Jaruna) dokazala da može potpuno ravnopravno konkurirati za sam vrh HINLA ljestvice. Ekipa je vrlo kompaktna, dobro organizirana i uvježbana, pogotovo u Warcraftu 2, gdje su uvježbanost i iskustvo stjecali igrajući protiv jakih konkurenata iz vlastitog kluba u (zamrloj?) CWL ligi te preko Interneta s igračima iz cijelog svijeta. Čvrsti i inventivni par War 2 discipline su Legolas (Petrović) i Dark Raver (Lalina), inače dobri prijatelji, koji je razvio nezadrživu i inventivnu taktiku razaranja protivničkog War 2 para. Od ostalih igrača ističe se Jakša "Yake" Čepo (Quake disciplina) - jedna od sigurnih uzdanica ekipe Pnp.



### Stalni članovi ekipe:

Aleksandar Petrović (voditelj), Duje Lalin, Alen Kezić, Andrija Gugić, Goran Letica i Mario Letica.

## NATJEČAJ ZA SUCE

### Uvjeti:

1. Poznavanje računalnih igara iz programa HINLA-e
2. Poznavanje pravila HINLA natjecanja
3. Završena srednja škola
4. Poželjno je posjedovanje telefona, računala i modema

## Novi suorganizatori

### Riječka zona

OMEGA (Pavlović Domagoj), M. Stepčića 4 (Zamet), Rijeka

Radno vrijeme: svaki dan od 10-20

Tel. (051) 63 18 88

### Osiječka zona

WarCraft gamezone (Josip Prgomet), Kneza Mislava 24, Vinkovci (500 m od autobusnog i željezničkog kolodvora)

Radno vrijeme: svaki dan od 9-21

Tel. (032) 33 40 40

### Varaždinska zona

PC klub ZONA (Robert Veseljak), Vrazova 15, Varaždin

Radno vrijeme: svaki dan od 9-21

Tel. (042) 21 50 80

## POZIV ZA SUORGANIZATORE

Kompjutorski klub MAGE (organizator HINLA takmičenja) objavljuje natječaj za suorganizatore lige kompjutorskih igara.

### Osnovni uvjeti:

1. prostor (može soba u stanu, garaža, iznajmljeni ili vlastiti poslovni prostor i sl.)
  2. Četiri (4) Pentium računala (min. P100-16-color) povezana u mrežu (oprema može biti vlastita, iznajmljena ili čak posuđena preko vikenda)
  3. telefon i e-mail adresa odgovorne osobe
- sve ove podatke sa dodatkom kratkog opisa poslati na naš e-mail (odabrati suorganizator na prijavnici na našim stranicama [www.hinla.hr](http://www.hinla.hr) ili na adresu: Kompjutorski klub "MAGE", Slavenskog 1/1, TPC PREČKO, Zagreb; tel: (01) 3883 397





Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



PC klub *DIV* Vas poziva da u prostorijama kluba doživite novu dimenziju igranja igara u mreži. Zašto je 3Dfx Voodoo najprodavaniji 3D grafički ubrzivač na svijetu? Dodite i otkrijte! Postanite član PC kluba *DIV* i ostvarite razne popuste.

#### Info

Ime kluba: *DIV*

Adresa: Vida Došana 44

Tel: 38 95 007

E-mail: vedran.puskaric@zg.tel.hr

<http://members.xoom.com/divovi97/index.htm>

Radno vrijeme: 10-22

Kapacitet: 11 umreženih Pentiuma 166MMX sa 3Dfx Voodoo ubrzivačkim karticama



Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjuterski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dodite i isprobajte simulacije leta i vožnje!

#### Info

Ime kluba: BUBA

Adresa: Brajkovićeve prilaz 6, Zagreb

Tel: 098 / 28 22 86

E-mail:

[http:](http://)

Radno vrijeme: 9-22

Kapacitet: 10 umreženih Pentiuma + simulatori vožnje i leta



## TANDEM RAČUNALA d.d.

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

#### Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.

Adresa: Argentinska 4, Zagreb

Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53

E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

[http:](http://)

Radno vrijeme: 9:30-20:30

Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB



Namjena našeg kluba je širenje informatičke kulture. Posjetite nas i zabavite se uz popularne mrežne igre: Doom 2, Quake, Quake 2, Red Alert Aftermath, Warcraft 2, Heroes of Might&Magic 2, Duke Nukem

Plutonium Pack, Shadow Warrior, Bumpy...

#### Info

Ime kluba: ZaP

Adresa: Trg Mladosti 14, 10290 Zaprešić

Tel: 01/798 754

E-mail: zapresic@hotmail.com, Mihha@hotmail.com

[http:](http://)

Radno vrijeme: 10-22

Kapacitet: 7 Pentiuma 166 MMX, Soundblaster! 16, PCI Ethernet...

#### UKRATKO

##### MAGE

Shopping centar Prečko (1. kat), Zagreb

Tel: 01 38 83 397

E-mail: [mage-kk@zg.tel.hr](mailto:mage-kk@zg.tel.hr)

Radno vrijeme: 13-07

Omogućite svojem djetetu da sudjeluje u programima crtanja, animacije, sviranja, igara logike te upoznavanju s osnovama PC računala i Interneta na našim računalima.

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.



# MAALA ŠKOLA RAČUNALA

## Internet

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ





VRIJEME IZAZOVA

# Belnea

M O N I T O R S

NJEMAČKA KVALITETA  
PO IZUZETNO NISKIM CIJENAMA

**NJEMAČKA KVALITETA  
PO IZUZETNO NISKIM CIJENAMA**



DISTRIBUTER ZA HRVATSKU, SLOVENIJU I BIH

[http: www.tel.hr/msan](http://www.tel.hr/msan) , E-mail: [m-san@zg.tel.hr](mailto:m-san@zg.tel.hr)

INFORMATIČKI INŽENJERING d.o.o. 10 000 ZAGREB, SLUNJSKA 32 Tel./fax: ++385(0)1/323-257.326-177

